

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Ústav českého jazyka a teorie komunikace

Diplomová práce

Eva Hanzelková

Slovní zásoba videoher

Vocabulary of videogames

Praha 2021

Vedoucí práce: doc. PhDr. Ivana Bozděchová, CSc.

Poděkování

Ráda bych poděkovala své vedoucí diplomové práce doc. PhDr. Ivaně Bozděchové, CSc. za cenné připomínky a rady a za nezměrnou trpělivost. Dále též mé sestře Věře a ostatním členům mé rodiny za pevné nervy.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 26. 7. 2021

Abstrakt:

Tato diplomová práce se zabývá jazykem hráčů videoher, zejména her počítačových. Vzorek jazyka je vybrán ze zdrojů psaných i mluvených – časopisy, webové recenze a Let's Playe – a je omezen na žánry akční, strategické a RPG s přesahem do akčních adventur. Zkoumaná jsou především slova pro jazyk hráčů videoher klíčová. Cílem práce bylo popsat jazyk videoherních hráčů z různých jazykových hledisek a stručně popsat slang hráčů. První část práce se věnuje představení zkoumaného materiálu, videoher obecně a jejich historie a také subkultury hráčů videoher. Druhá část analyzuje vzorek z hlediska lexikální sémantiky a slovotvorné utvářenosti, popisuje míru adaptace přejímek, dále též ustálenost výrazů, neologii a příslušnost výrazů ke slangu, terminologii, běžné slovní zásobě. V práci se vyskytovaly neologismy z angličtiny, ale též české neologismy. Cizojazyčné přejímky se pak nejednou vyskytovaly v jazyce hráčů videoher spolu se svými českými ekvivalenty. Dále se práce pokouší stručně popsat slang hráčů videoher. V tom se obecně vyskytuje velké množství anglicismů a výrazů z informatiky (ve velké míře termínů), přičemž přejaté výrazy jsou adaptované v různé míře. Mnoho pojmů ve slangu hráčů též lze považovat za profesionalismy vzhledem existenci profesionálních hráčů a recenzentů.

Klíčová slova:

videohra, slang, termín, anglicismus, jazyková adaptace, onomaziologická a slovotvorná struktura, sémantika, neologie

Abstract:

This thesis deals with the language of players of video games, especially computer games. The language sample was taken from written as well as spoken sources – magazines, web reviews and Let's Plays – and is limited to action, strategic and RPG games with some overlap with action-adventures. Researched words are mainly keywords of video game players' vocabulary. The goal of this thesis was to describe the language of video game players from several language viewpoints and briefly describe the slang of the players. The first part deals with introducing the researched material, video games as a whole and their history and also the subculture of video game players. The second part analyses the sample in terms of lexical semantics and word formation, describes the extent of adaptation of loanwords, also stabilization of words, neology and the words' affiliation to slang, terminology and common vocabulary. Then the thesis attempts to briefly describe the slang of video game players. Generally, the slang includes a large number of anglicisms and expressions from informatics (in a large part technical terms), while loanwords are adapted to a varying degree. Many expressions in the slang of video game players can also be considered professionalisms given the existence of professional players and reviewers.

Keywords:

videogame, slang, term, anglicism, language adaptation, onomasiological and word-formation structure, semantics, neology

Obsah

1. Úvod.....	7
2. Materiál a metody práce.....	9
2.1 Materiál.....	9
2.2 Metody.....	12
3. Použitá literatura.....	15
3.1 Literatura o videohrách.....	15
3.2 Lingvistická literatura.....	16
4 Teorie.....	23
4.1 Slangismy, profesionalismy a termíny.....	23
4.2 Terminologizace a determinologizace.....	26
4.3 Přejímky, adaptace a neologie.....	28
4.4 Apelativa a propria.....	37
5 Videohry – historie, charakterizace.....	39
5.1 Historie.....	41
5.2 Současná subkultura.....	43
5.3 Žánrové dělení her.....	47
5.3.1 Akční hry.....	47
5.3.2 Dobrodružné hry.....	47
5.3.3 RPG.....	48
5.3.4 Další žánry.....	48
5.4 Zkoumané hry.....	49
6 Slovní zásoba hráčů videoher.....	51
6.1 Tematické skupiny klíčových slov.....	51
6.1.1 Výzbroj.....	51
6.1.2 Předmět nebojový.....	52
6.1.3 Činnost bojová.....	52
6.1.4 Činnost nebojová.....	53
6.1.5 Nehmotné složky hry.....	53
6.1.6 Herní součást.....	54
6.1.7 Videoherní žánr.....	55
6.1.8 Popis hry.....	55
6.1.9 Informatika.....	56
6.1.10 Postava.....	57
6.1.11 Člověk (reálný).....	58
6.1.12 Herní konzole/platforma.....	58
6.1.13 Místo.....	58
6.1.14 Událost.....	59
6.1.15 Organizovaná skupina.....	59
6.2. Slangismy, profesionalismy a termíny.....	60
6.2.1 Slangismy.....	60
6.2.2. Profesionalismy.....	61
6.2.3. Termíny.....	63
6.3 Terminologizace a determinologizace.....	67
6.4 Přejímky, adaptace a neologie.....	69
6.4.1. Přejímky.....	69
6.4.2. Adaptace přejímek.....	71
6.4.3 Neologie.....	73
6.5 Vznik nových výrazů.....	75
6.5.1 Sémantické tvoření.....	75
6.5.2 Formální tvoření.....	76

6.5.2.1 Derivace.....	76
6.5.2.2 Kompozice.....	77
6.5.2.3 Abreviace.....	77
6.5.2.4 Univerbizace.....	77
6.5.2.5 Blending.....	78
6.5.2.6 Kolokace.....	78
6.6 Propria.....	78
6.6.1 Název hry.....	78
6.6.2 Vývojářská společnost.....	79
6.6.3 Herní konzole/platforma.....	79
6.6.4 Herní obchod.....	79
6.6.5 Člověk (reálný).....	79
6.6.6 Jednotlivec (fiktivní).....	79
6.6.7 Organizovaná skupina.....	80
6.6.8 Místo.....	80
6.6.9 Událost.....	80
6.6.10 Úkol.....	80
7. Závěr.....	81
8. Seznam literatury.....	83
9. Příloha.....	91
9.1 Výzbroj.....	91
9.2 Předmět nebojový.....	92
9.3 Činnost bojová.....	94
9.4 Činnost nebojová.....	94
9.5 Nehmotné složky hry.....	95
9.6 Herní součást.....	99
9.7 Videoherní žánr.....	103
9.8 Popis hry.....	105
9.9 Informatika.....	105
9.10 Postava.....	107
9.11 Člověk (reálný).....	110
9.12 Herní konzole/platforma.....	110
9.13 Místo.....	110
9.14 Událost.....	111
9.15 Organizovaná skupina.....	111
9.16 Propria.....	112
9.16.1 Jednotlivec (fiktivní).....	112
9.16.2 Organizovaná skupina.....	115
9.16.3 Místo.....	115
9.16.4 Předmět nebojový.....	116
9.16.5 Výzbroj.....	117
9.16.6 Událost.....	117
9.16.7 Úkol.....	117
9.16.8 Herní konzole/platforma.....	117
9.16.9 Herní obchod.....	117
9.16.10 Název hry.....	118
9.16.11 Vývojářská společnost.....	121
9.16.12 Člověk (reálný).....	122

1. Úvod

Videohry, tedy hry počítačové a konzolové, se v dnešní době již řadí mezi běžné volnočasové aktivity, a to mezi dětmi i dospělými. Ovšem i přes značný nárůst popularity videoher od doby jejich vzniku nebyl za všechna desetiletí jejich existence příliš podrobně zkoumán jazyk jejich hráčů a pouze hrstka prací se mluvou této široké skupiny lidí zabývá.

Nejenom kvůli stále poměrně nízkému počtu prací zabývajících se touto tematikou, ale i kvůli relativně rychlému vývoji jazyka této oblasti, je toto téma velice vhodné k dalšímu rozboru, zvláště pak lidmi, kteří mají v oblasti videoher i vlastní zkušenosti a nenahlížejí tak tedy pouze tzv. zvenčí. Nepovažuji se osobně za přespříliš náruživého hráče, ale přesto za někoho, kdo videohry v jisté míře hraje a kdo se pohybuje v komunitě dalších hráčů, což byl důvod, proč jsem se rozhodla právě pro toto téma mé práce.

Vzhledem k mé osobní zkušenosti zahrnující téměř výhradně hry počítačové, je i tato práce zaměřena pouze na tuto odnož a nezabývá se hrami konzolovými (více o tomto rozlišení v kapitole 5). V dnešní době je většina „větších“ her počítačových dostupná i na konzolách, a proto se toto rozdělení nemusí na první pohled zdát podstatné. Mnohé hry konzolové ovšem naopak nejsou dostupné ve verzích pro počítače a často mohou mít svá specifika, včetně slovníku jejich hráčů. Důvodem k tomu mohou být odlišná vstupní zařízení¹ nebo možnosti nastavení grafického vytížení přístroje. Konzole zpravidla toto nevyžadují, zatímco počítače mají různě výkonný hardware a některé počítače jsou tedy schopny hru spustit pouze s menšími grafickými detaily než počítač výkonnější, případně je spouští s delší načítací dobou či celkově zpomaleným přehráváním obrazu či zvuku, pomalejší odezvy na pokyny kráče apod. Hráči počítačových tedy mohou mít větší hardwarový slovník.

Některé odborné práce, které se tematikou jazyka hráčů videoher zabývají, jsou krátce představené v kapitole 3. Jsou mezi nimi i bakalářské diplomové práce, v porovnání s nimi se budu zabývat především monologickými projevy, ať už psanými (připravenými, s velmi malým procentem potenciálně nepřipravených) či mluvenými (nepřipravenými). V malé míře se i v mých vzorcích vyskytuje dialog (v jedné hře spolupracují dva hráči, v internetových komentářích pak na sebe komentující mohou reagovat), ale velice nevýrazně. Zaměření bude také pouze na jednoslovné výrazy a kolokace, ne na stylistiku celého textu.

1 Mezi vstupní zařízení počítáme všechny hardware k zadávání příkazů přístroji – u konzol se jedná o gamepady, joysticky atp., u počítačů pak především o myš a klávesnici. K počítači je rovněž možno připojit některá konzolová vstupní zařízení ke hraní her, ale není to primární způsob hraní počítačových her (ač v poslední době již poměrně rozšířený), a proto se jím zde nebudu zabývat.

Dalším důvodem k výběru tohoto tématu pro mě byl i fakt, že jakožto sama hráč počítačových her (ač ne konzolových) si všímám slovníku jak hráčů ostatních, tak i svého. V mnoha případech považuji za samozřejmost výrazy, které mohou „nehráči“ považovat za kuriózní, nesrozumitelné či nevhodné, zvláště co se týče výrazů přejatých z angličtiny, kterých je v této mluvě mnoho. S tímto přístupem se setkávám jak při hovoru s nimi, tak např. i v odborných článcích od autorů-nehráčů, a ráda bych tyto výrazy přiblížila a vysvětlila i těm, kteří tohoto koníčka nesdílejí. Především i proto, že, jak jsem již zmínila výše, prací na podobné téma stále mnoho neexistuje. Přitom v dnešní době je mluva hráčů videoher přístupná více než kdy předtím, a to díky tomu, že velká část konverzace o nich probíhá v těchto dnech na internetu, kde často zůstává zaznamenána v psané i mluvené podobě, např. na sociálních sítích, diskusních fórech apod. Samotné hraní her je možné sledovat ve videozáznamu i v přímém přenosu na některých webech (*YouTube*, *Twitch*, *Facebook Gaming* apod.), kde můžeme sledovat, jak se samotný hráč během hraní vyjadřuje. Celkově se pak hraní videoher přesunulo již do mainstreamu a setkat se s některými výrazy tedy může i člověk, který sám žádné videohry nehraje. A může se i stát, že jim porozumí, a to o to pravděpodobněji, pokud mluví anglicky. Přesto nemusí být slovník hráčů vždy zcela srozumitelný, zvláště v celé své šíři.

Obsáhnout celý slovník by bylo v rozsahu této práce neuskutečnitelné, výzkum je tedy omezen pouze na některé typy zdrojů (psaných i mluvených) a na některé herní žánry, o tom dále v následující kapitole. Zaměření tedy bude především na samostatné lexikální jednotky (ač uvedené do kontextu, pokud je toto potřeba pro přesnější vysvětlení významu), případně na slovní spojení, které se ve vybraném okruhu textů vyskytují, a jejich lexikální analýzu. Mým cílem je zde především představení specifík slovníku videoherních hráčů a osvětlit významy těchto výrazů, ač v jistém žánrovém i zdrojovém omezení, jak již bylo zmíněno výše. Pokusím se charakterizovat jazyk hráčů videoher z hlediska typických slovotvorných, stylově funkčních a lexikálních rysů a pokusíme se určit, jaká jsou lexikální a gramatická specifika jazyka hráčů videoher. Vzhledem k očekávané velké míře anglicismů bude pro mě relevantní též míra adaptace těchto výrazů do češtiny.

2. Materiál a metody práce

2.1 Materiál

Pro výzkum jsme vybírali texty jak psané, tak mluvené, tvořené jak hráči-fanoušky, tak recenzenty. Samozřejmě, v této zájmové oblasti, ta jako i u mnoha jiných zálib, se recenzenti dají většinou považovat zároveň za fanoušky. Všechny texty byly vydané či zveřejněné v období září – listopad 2016.

Z tištěných zdrojů jsme se zaměřili na dva největší tištěné časopisy na českém trhu zabývající se videohrami, a to měsíčníky *LEVEL* a *Score*. Z každého čísla v daném období jsme vybrali rozsah přibližně tři stran, obvykle zahrnující recenze na 1 až 2 hry.

Z elektronických zdrojů jsme u psaných textů přistoupili k webovým recenzím z českých herních webů *Games.cz* a *Bonusweb*, z každého z nich vždy jednu recenzi za každý relevantní měsíc. K tomu jsme též přidali deset prvních komentářů k dané recenzi od uživatelů webu (či méně, nedosahoval-li jejich počet ani deseti).

Třetím zdrojem byly texty mluvené, a to ze serveru *YouTube*, který umožňuje uživatelům sdílet na něm vlastní videa různého druhu. Zde mnozí hráči zveřejňují videonahrávky svého vlastního hraní, během něhož svůj postup, děj a cokoli jiného, co je zaujme, komentují s pomocí mikrofonu. Takové komentáře jsou zcela nepřipravené a jsou tím tedy jedním z nejlepších zdrojů autentické hráčské mluvy. Tato videa jsou navíc ve většině případů – a tak je to pravděpodobně též u zde vybraných videí – natáčena, když hráč tuto hru hraje poprvé, netuší tedy obvykle, co ho přesně čeká. Paradoxu pozorovatele² se zde lze z velké míry vyhnout díky tomu, že hráč komentuje svůj postup s ohledem na diváky a ví tedy, že pozorovatel existuje, dokonce ho očekává. Tyto diváky hráč považuje za sobě rovné a se stejnými zájmy jako on, není zde tedy nikdo „zvnějšku“, ač se ve výsledku může na video podívat kdokoli. Hráč se nevyhýbá vysoce emocionálním reakcím a u mnohých hráčů nechybí ani občasné vulgarismy.

Videím tohoto typu se říká *Let's Play* (doslovný český překlad tohoto anglického názvu je „Pojďme (si) hrát“, na který můžeme občas narazit i v počestlém zápisu *lecplej*), přičemž tento název se v češtině dá již i skloňovat (např. dativ *Let's Playi*). Hráč, který tato videa tvoří, se pak nazývá *Let's Player*, případně i *letsplayer*. Od *Let's Play* videí se zpravidla liší videa sloužící jako návod, kterým se běžně v angličtině říká *walkthrough* (tento výraz je utvořen ze

² U paradoxu pozorovatele „[j]de o to, že pokud si je mluvčí vědom toho, že je pozorován či zkoumán, používá jazyk jinak, než jak by ho užíval v běžném životě“ (Chromý, 2014).

slovního spojení *walk through*, který bychom přeložili jako sloveso projít či provést [někoho]) a které mohou mít komentář již do jisté míry připravený – ač zpravidla ne slovo od slova jako scénář –, aby sloužil svému pomocnému účelu, a hráč tedy hru nehraje poprvé. Někdy *walkthrough* nemá komentář žádný. *Let's Play* má komentář v zásadě vždy, aby probíhala větší interakce (ač se o skutečnou interakci nejedná) mezi hráčem a divákem – tento typ hraní je pro zábavu a nemusí poskytovat nejlepší (či vůbec nějaký) způsob, jak hru úspěšně hrát, a nemusí mít snahu ji nějak „reprezentativně“ představit.

Z českých *letsplayerů* jsou v této práci analyzováni dva, od nichž jsme za každý relevantní měsíc vybrali jedno video s přibližnou délkou 30 minut, případně pouze část delšího videa, nebylo-li takto krátké video pro dané období k dispozici. U *letsplayerů* na rozdíl od autorů recenzí v časopisech či na webech neznáme zpravidla ani jejich vlastní jméno, natož pak jiné osobní údaje jako např. věk či vzdělání. Hlavním kritériem zde byla jejich příslušnost k rodilým mluvčím českého jazyka. Ta samozřejmě také není prokazatelná, ale jejich čeština byla na takové úrovni, že by ani jako druhý či cizí jazyk nebyla pro tento výzkum ničím nedostatečná, pokud by se snad ukázalo, že není jejich rodným jazykem.

Přezdívky těchto *letsplayerů* byly *MATRIXXXL* a *Agraelus*. K druhému z jmenovaných se v jednom z videí přidává v hraní též třetí *letsplayer*, *GROWEY*. Monolog se tak v tomto případě mění v dialog, přesto se vyjadřování prakticky nemění, neboť i v *singleplayerové* hře (tzn. hře jednoho hráče) se u *Let's Playů* mluví k blízce pocítovanému adresátovi, někdy i s očekáváním, že se na vznesené dotazy či připomínky dostane hráči případné odpovědi v diváckých komentářích k videu.

Kromě vybraného časového období a jisté délky zvolených úseků jsme vybírali též dle žánru her, jelikož s rozličnými žánry může souviset značně rozdílný slovník, např. hráči her závodních budou pro diskutování o nich s velkou pravděpodobností používat nejen odborný motoristický výraz, ať už doslovně použitý v hrách samotných či ne. Přehledu a představení relevantních videoherních žánrů se věnujeme v kapitole 5.3., jedná se pak o hry akční, strategie a tzv. role-playing games (RPG). Tak jako např. u filmů se ale i zde někdy setkáváme s hrami vícežánrovými, proto i ve mnou vybraných vzorcích takové hry hojně objevují.

Co se týče jazyka, hry zde vybrané mají *letsplayeři* ve verzi anglické, případně české, jelikož čeští mluvčí mohou samozřejmě preferovat českou verzi hry, je-li taková verze dostupná, což bývá u větších her běžné alespoň co se uživatelského rozhraní a titulků týče, pokud ne

i dabingu. I v případě hraní české (či do češtiny přeložené) hry ovšem můžeme narazit na výrazy původem z angličtiny. V této práci se ale nezaměřujeme pouze na anglicismy, ač je jich v jazyce hráčů velké množství.

Celkem pak je složení her ve zkoumaných vzorcích toto:³

- 6 akčních her: *Mafia 2*, *Okhlos*, *Syndrome*, *Seasons After Fall*, *Headlander*, *Umbrella Corps*,
- 2 strategie: *Cossacks 3*, *Master of Orion*,
- 2 RPG: *Tyranny*, *Dex*, *World of Warcraft: Legion*,
- 2 akční RPG: *Deus Ex: Mankind Divided*, *Gothic*,
- 6 akčních adventur: *Shadow Warrior 2*, *Dishonored 2*, *Mirror's Edge Catalyst*, *Watch Dogs 2*, *Song of the Deep*, *No Man's Sky*,
- 1 akční strategie: *Worms W.M.D.*

Některé žánry lze ještě blíže specifikovat, např. podle postavení kamery vůči hratelné postavě a jiných herních mechanismů, nebo podle prostředí, ve kterém se hra odehrává, to jsem ovšem již při výběhu her nezohledňovali. Jako příklad můžeme uvést fantasy, post-apocalyptic, atd., tedy to, co lze též určovat jako žánr v případě knih, filmů apod., a tedy i zde. Jako jakýsi jiný pohled na žánry se ale u her častěji setkáváme s rozdělením právě podle stylu hraní, tedy interaktivní složkou hry.

³Žánrové rozlišení nemusí být vždy zcela jednoznačné. Dvě ze zde zmiňovaných her, jsou ve vzorcích uvedeny dvakrát. Zatímco *Worms W.M.D.* se v žánrovém určení v obou zdrojích shoduje, hra *Shadow Warrior 2*, již ne – ve webové recenzi je uvedena jako akční a RPG, zatímco online distribuční platforma (*letsplayer* ji žánrově neurčoval) ji označuje za akční a dobrodružnou (adventuru). V tomto případě se držím druhé verze, kde by měly být informace přímo od vlastníků autorských práv. Jinak jsme se držela primárně informací uvedených v samotném textu, byly-li takové informace poskytnuty, a jen při jejich neposkytnutí jsme se obrátila na jiné zdroje, např. platformu *Steam*.

2.2 Metody

Z vybraných materiálů jsme poté vybírali výrazy klíčové či pro tuto oblast specifické. Klíčovými slovy jsou podle Filipce ta, která „označují pojmy charakterizující jistý společenský útvar“ (Filipce, 1992). Vymezit výrazy specifické nebylo vždy jednoznačné – videohry jsou úzce spjaté s informačními technologiemi a některé výrazy mohou tedy být považovány za specifické pro obě oblasti, např. názvy hardwaru a jeho součástí. Pro příklad uvedeme *mezerník*, český název podlouhlé klávesy v dolní části počítačové klávesnice. Tento výraz do informačních technologií nesporně patří, ale je běžně k nalezení právě i v aktivní slovní zásobě hráčů videoher, kteří hrají na počítači (tzn. ne na herní konzoli) pomocí klávesnice. Mezerník u moderních akčních her velice často nese funkci výskoku ovládané postavy.

Videohry také z větší či menší míry imitují reálný svět, s čímž souvisí i slovník jejich virtuálních světů. Spustíme-li hru, jejíž děj se odehrává v naší historii, např. ve středověku či středověkem inspirovaném světě, velice brzy se setkáme s názvy mnoha zbraní, částí oděvu a reálií z onoho časového období. Jednalo-li se pouze o jména obecná (dýka, štít, tábor), zpravidla jsme se jejich zahrnutí do seznamu zkoumaných slov vyhýbali, vlastní jména (např. názvy mečů) jsme naopak zaznamenávali všechna. Ne vždy bylo ovšem zřetelné, zda je dané jméno apelativum či proprium. Velká počáteční písmena v případech textů psaných nebyla pro určení dostačující, jelikož i tento zápis v některých případech kolísal. V zásadě jsme v těchto případech zaznamenávali pouze výrazy, které buď není možné nalézt ve slovnících spisovné češtiny, výrazy, které oproti lexikálnímu významu uvedenému ve slovnících nabývají významy nové, nebo výrazy, které jsou již více rozšířené v běžné slovní zásobě, ale pro oblast videoher specifické (zde se jednalo především o výrazy z informatiky, ale také o výrazy ve hrách již silně zažitě, např. *lékárnička*). Neobvyklá slovní spojení byla též zahrnuta. Tedy např. *brokovnice* nebyla do seznamu zahrnuta, ovšem slovní spojení *devastátor brokovnice* již ano. Stejně tak byl do seznamu zapsán i anglický výraz, pokud byl použit namísto existujícího výrazu českého (tedy *brnění* v seznamu není, jeho anglická obdoba *armor*, použitá v jinak českém textu, ovšem již ano), jelikož hojný výskyt anglicismů je jedním z výrazných znaků mluvy hráčů. I mezi anglicismy jsme ovšem vybírali, např. pokud byl anglický výraz pouhou reakcí na situaci, nepovažovali jsme ho za relevantní. Mezi reakce se řadily mimo jiné i vulgarismy. Ty se u *letsplayerů* okázálně objevily, a to nejen české, ale i anglické.

V průběhu zaznamenávání slov jsme vytvářeli zároveň též „černou listinu“, do níž jsme zapisovali výrazy nějakým způsobem na pomezí, které jsme se rozhodli z různých důvodů do finálního seznamu nezahrnout. Jednalo se často o výrazy typické, avšak ne specifické pro videohry ani informatiku, např. *trailer*, *bonus*, *interakce* či *tutoriál*, *režim*, *soundtrack*. S těmito výrazy je možné v souvislosti s hrou setkat, ale nebyly přejaté v daném významu do českého jazyka kvůli videohrám, případně jsou natolik obecné, že je možné se s nimi často setkat i ve zcela jiných kontextech. Zde by mohly být leckteré výrazy sporné, jednali jsme dle vlastního uvážení, založeném právě na přílišné obecnosti. Podstatou zde bylo především nezahltit výzkumný vzorek velkým množstvím výrazů, které se vyskytují i v jiných komunikačních situacích a jsou srozumitelné průměrnému dospělému česky mluvícímu člověku a které tedy specifickému jazyku hráčů videoher nic nepřidávají.

Jak již bylo zmíněno výše, v některých případech o zahrnutí či nezahrnutí výrazu rozhodoval jeho specifický lexikální význam pro oblast videoher. Zde nám může být příkladem slovo *zkušenost*. Pokud byl tento výraz zmíněn v kontextu lidského hráče, nebyl do seznamu zahrnut. V recenzi na hru *Okhlos* se s tímto použitím setkáme: „Zdvojené ovládání chce cvik, protože výše popsaná taktika je už výsledkem pokročilých zkušeností.“ (Švára, 2017). Pokud se ale výraz objevil ve významu tzv. *zkušenostních bodů* udílených hratelné postavě za činnosti a postup ve hře (toto je běžný prvek mnoha her), byl již do seznamu zapsán.

U vytvořeného seznamu slov, případně slovních spojení, jsme poté určili předem vybrané údaje: Z gramatických kategorií byl u výrazů určen slovní druh, u substantiv navíc i jmenný rod (byl-li jasný z kontextu). U relevantních výrazů jsme rozlišili též apelativa a propria. Dále jsme pak u všech výrazů určili jejich tematickou oblast, funkčně-stylovou platnost, způsob tvoření a ustálenost (u té jsme byli nuceni pracovat i vlastním subjektivním hodnocením, i přes námi stanovenou definici). Kromě toho je uveden též jejich lexikální význam, netýká-li se obecně známých výrazů, a též výslovnost, pochází-li výraz z *Let's Playe* (tato výslovnost bude u relevantních výrazů uvedena v hranatých závorkách). Tato práce není foneticky zaměřená a neklade si za cíl hodnotit výslovnost hráčů příliš do hloubky, i zápis výslovnosti je proto pořízen pouze s využitím znaků české abecedy, i když hráči v některých případech vyslovují (či se vyslovovat více či méně úspěšně pokouší) i hlásky specificky anglické. Nechybí ani určení neologismů, zde se však jedná z části o rozlišení subjektivní, vzhledem k tomu, že právě slovní zásoba hráčů videoher se mění a šíří tak rychle, že je těžké určit, co je stále ještě neologismem a co již slovem zažitým. Co je považováno za neologismus se také

může lišit i u různých hráčských skupin, které spolu nemusí tolik přicházet do kontaktu, protože se např. zajímají o jiný videoherní žánr či pouze o konkrétní sérii. U každé se můžeme setkat s různým rozložením slovní zásoby, důležité tedy bylo zažít alespoň nějakou skupinou, což nemusí být zcela zjevné. Postupovali jsme tedy podle toho, zda jsme se s těmito výrazy již setkali mezi hráči, tedy například na hráčských fórech, v sociálních médiích apod., a dále pak podle toho, zda se daný výraz vyskytoval ve *Slovníku spisovné češtiny* (1978), ve *Slovníku spisovného jazyka českého* (1971) a v *Akademickém slovníku současné češtiny* (online, poslední datum návštěvy 20.7. 2021), či naopak ve *Slovníku neologizmů 2* (2004).

3. Použitá literatura

3.1 Literatura o videohrách

Odborná literatura zaměřená výhradně na téma počítačových her existuje v češtině jen v menším množství, větší množství lze nalézt cizojazyčně v zahraničí. Z českých titulů se můžeme setkat samozřejmě s obrovským množstvím odborné literatury o informačních technologiích obecně, což by ovšem bylo pro potřeby naší práce příliš složité a v zásadě nepotřebné téma. Většina slovní zásoby z videoher, která se týká i informatiky, je obecně známá. Případné méně známé výrazy, které se v práci vyskytnou, pak na příslušných místech stručně dovysvětlíme.

Literatura o videohrách v češtině je spíše rázu praktického, jedná se tedy o různé příručky a návody pro hráče na konkrétní hru nebo na software určený k tvoření her. Lze ovšem nalézt i menší množství literatury populárně naučné zabývající se hrami obecněji. Česká publikace *Game Industry* (Jirkovský a kol., 2011; název v překladu znamená „herní průmysl“) je nám zde užitečná zejména co se historie videoher týče, i když spíše stručně. Kniha popisuje chod herního průmyslu, popisuje vývoj her z hlediska stále postupujících technologií a zmiňuje též ekonomické aspekty. Vysvětlování pojmů se pak děje především v sekci o game designu, i tam je ovšem vidět, že autoři předpokládají u čtenáře jistou znalost videoher, třeba i jen laicky.

Zahraniční populárně naučná literatura je v tištěné verzi v České republice obtížně dostupná, nicméně se lze k odborné zahraniční literatuře dostat v podobě online článků. Zde využíváme anglickou zahraniční publikaci o historii videoher, *Games vs. Hardware. The History of PC video games: The 80's* (Purcaru, 2014; v překladu „Hry vs hardware. Historie počítačových videoher“). Z části využíváme též snad méně věrohodné, ale rozhodně nezanedbatelné internetové zdroje. Ne snad pro videoherní historii, ale např. pro vysvětlování lexikálních významů některých videoherních pojmů, jakožto i pro žánrové rozřazení her. U tohoto rozřazení v podstatě neexistuje jednotný konsensus, zvláště co se týče žánrů a podžánrů, i když běžnější žánry bývají uváděny v mnoha různých internetových zdrojích víceméně konzistentně. Žánry, na které se tato práce zaměřuje, tedy akční, RPG a strategie, jsou jedny z nejrozšířenějších. Objevují se jako samostatné kategorie v online obchodech herních platform *Steam* a *Origin*, dále též v online herním obchodě *GOG*, tedy ve třech obchodech, které patří mezi nejpoužívanější online obchody počítačových her.

3.2 Lingvistická literatura

Lingvistickou literaturu bychom pro potřeby této práce mohli rozlišit dvojí. Tu, zabývající se videohrami, online komunikací či počítačovým slangem a která se tedy přímo věnuje našemu tématu, a literaturu bez tohoto zaměření, ať už tu zabývající se slovní zásobou jiných zájmových skupin nebo obecně různé mluvnické a slovníky. V této kapitole si představíme především literaturu zaměřenou na videohry, abychom vytvořili stručný přehled toho, co již bylo na dané téma napsáno. Obecnější lingvistické publikace i literaturu o jiných zájmových skupinách pak blíže využijeme v kapitole 4, která představuje jazykové jevy, kterými se v této práci zabýváme.

Jako první zde uvedeme článek Ivany Bozděchové *Jazyk počítačů* (Bozděchová, in: Daneš a kol., 1997/1), který tuto jazykovou sféru představuje ještě jako věc poměrně novou. Článek z roku 1997 se nezabývá počítačovými hrami, jedná se zde ryze o informatiku, ale souvislost je zřejmá. Problémy, na které uživatelé jazyka narážejí, jsou pak podobné – hojné množství anglicismů a jejich adaptace do češtiny. Na rozdíl od hráčů videoher je ale čistě ve sféře výpočetní techniky větší důraz na jednoznačnost, protože se nejedná pouze o zájmovou skupinu, ale i o odbornou sféru (ve videoherní oblasti se též vyskytují odborníci – recenzenti, vývojáři –, ale v případě hráčů samotných není tato jednoznačnost natolik vyžadována, a tedy pak ani u recenzentů, kteří k hráčům promlouvají; v případě vývojářů by se již jednalo o sféru specifitější, na kterou bychom museli nahlížet právě více z hlediska informačních technologií). Důraz na jednoznačnost ale bohužel neznamená, že je této jednoznačnosti okamžitě dosaženo, jak tento článek dokazuje: „Česká počítačová slovní zásoba je nejednotná v rovině významové i formální. Doposud značně neustálený je pravopis (méně často výslovnost) mnoha výrazů přejatých z angličtiny (srov. *scanner* – *skener*, *interface* – *interfejs*, *escapovat* – *eskejpovat*), zvláštnosti a odlišnosti od běžné slovní zásoby se vyskytují i v rovině **gramatické**, především morfologické. Rozkolísaný bývá gramatický rod, příp. číslo, a to hlavně u substantiv, která nemají oporu v českém deklinačním systému“ (Bozděchová, in: Daneš a kol., 1997/1, s. 107). Ač jsou některé z příkladů v tomto článku v dnešní době již zastaralé a nepoužívané, např. *jazykohelp* (korektor pravopisu), nebo se ustálila jedna z více alternativ, např. *dvojkliknutí* z uváděného seznamu *dvojstisk* – *dvojcvak* – *dvojklik* – *dvojstisknutí*. Tato nejednoznačnost ukazuje některé z problémů jazyka uživatelů počítačů, které se vyskytují právě i u hráčů videoher. Ve výše uvedené citaci zmíněná pravopisná i gramatická neustálenost je jevem, se kterým se v námi zkoumaném vzorku často

setkáváme. V článku je zmíněná též početnost sloves a jejich časté tvoření z anglických slov sufixem *-ovat*. Toto není překvapivé, i *Slovník afixů užívaných v češtině* uvádí, že „jednou z nejčastějších funkcí sufixu *-ovat* [je] adaptace cizích slov“ (2016, s. 445).

Komunikace videoherních hráčů, vyjadřování se o videohrách a hraní videoher samotných se v dnešní době z velké části odehrává online. Článek Světlý Čmejrkové *Čeština v síti: Psanost či mluvenost? (O stylu e-mailového dialogu)* (1997), který vyšel stejného roku jako článek uvedený výše, se tedy videoherní sféře přibližuje ne z hlediska technického, ale z hlediska prostředí, ve kterém se komunikace odehrává. E-mailová komunikace v článku popisovaná se nedá zcela přirovnat k mluveným či psaným textům námi zkoumaných, jisté podobnosti ve zkoumání mluvenosti a psanosti lze ovšem najít v herních recenzích, především těch internetových. Čmejrková popisuje, jak v e-mailech studentů převažuje spisovná čeština, avšak spojená s jazykovou hrou: „Psaní do počítače zřejmě vykonává značný tlak na užití tvarů spisovné varianty jazyka (...). I pisatelé mající sklon k využití spontánní mluvenosti užívají spíše morfologii spisovnou“ (tamtéž, s. 244). Internetové recenze mají stejně jako hromadné e-maily širší okruh adresátů, které autor oslovuje a ke kterým přistupuje přátelsky, ovšem stále spisovně. Vzhledem k možnosti komentářů pod recenzí lze i uvažovat o jistém očekávání odpovědi, tak jako u e-mailů. Relevantní je pro nás v tomto článku ale především tato krátká pasáž: „Čeština je hojně prokládána anglicismy, a to jak profesionalismy (*forward*), tak běžnými výrazy (*jsem ready*), často počesťovanými nejen pravopisně (*houmpejdz*), ale i morfologicky (*s deadlajnou*)“ (Čmejrková, 1997, s. 244). Zde autorka ukazuje, že už v roce 1997, a v případě rozličných témat, se anglicismy vyskytovaly v počítačovém prostředí a s různou úrovní adaptace. Bohužel se jim ale více v článku nevěnuje.

Dále uvedeme článek Jany Hoffmannové *Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her)* (1998), který se již zaměřuje na počítačové hry konkrétně. Hoffmanová ovšem sféru videoherních hráčů a jejich mluvu představuje spíše jako kuriozitu, na kterou nahlíží zvenčí a ani od čtenářů neočekává příslušnost k této zájmové skupině. Kromě slangu považuje Hoffmanová za specifické i stylové kvality vyjadřování hráčů, a tak kromě poměrně rozsáhlého vzorku příkladů z různých sfér této zájmové skupiny (samotné hraní, ale např. i technické výrazy) upozorňuje i na jazykovou hravost a na úmyslné vymykání se běžné mluvě: „Snad bychom tu mohli mluvit až o určitém jazykovém sektářství: specifický jazyk (slang, žargon) a osobitý styl vyjadřování se tu stává jedním z hlavních atributů sociální

skupiny, jeho prostřednictvím členové manifestují svou příslušnost ke skupině, a zároveň se pro ně stává prostředkem odlišení od skupin jiných, a tedy nezřídka i nositelem jakéhosi snobského exhibicionismu“ (Hoffmannová, 1998, s. 110). Jak zde Hoffmanová uvádí, jedná se o znak sociální skupiny a tuto sociální skupinu považuje za značně početnou (k tomu dodejme, že se jedná o přes 20 let starý článek, a že tedy v dnešní době bude tato skupina ještě početnější, než v době vzniku článku). Jako hlavní vlivy specifické mluvy hráčů uvádí techniku, především termíny přejaté z angličtiny, zároveň ale též jazykovou hru (typické pro slang), a pak také sci-fi a fantasy literaturu a filmy. S těmito vlivy se setkáme i ve vzorku zkoumaném v této práci. Nutno ale podotknout, že tento vliv se netýká všech videoherních žánrů (např. ve hře simulující automobilové závody bychom se s podobným slovníkem jen těžko setkali), týká se ovšem mnohých her patřících do některých z těch „největších“ žánrů, např. RPG či strategie, a není proto překvapivé, že právě na takový slovník Hoffmannová narazila. Co se týče přejímek z angličtiny, které se ve velké míře vyskytují i v našem vzorku, Hoffmanová ukazuje různé stupně adaptace do češtiny, především pravopisnou a morfologickou, a její nejednotnost. Jako příklad můžeme uvést výraz *adventura* a jeho původní podobu *adventure*, která je nejen neskloňná, ale na rozdíl od adaptované verze ji lze použít též jako přídavné jméno, např. „adventure část hry“. V článku se vyskytují i příklady českých výrazů, ty ale mívají anglický ekvivalent, tak např. samotný hráč může být *gamesník* nebo *pařan* a hry mohou být *tahové* či *turn-based*.

Článek Diany Svobodové *Anglicismy v českých slanzích* (2001) se mimo jiné zabývá i slangem hráčů počítačových her, ač se zaměřuje pouze na anglicismy. Zmiňuje, že v této sféře mnoho anglicismů pochází z počítačové terminologie, jak již jsme viděli i v předchozích textech, dále též uvádí výrazy internetové. O názvech počítačových her tvrdí, že jsou téměř bezvýjimečně anglické. Je to velice častý jev, musíme ovšem dodat, že se mezi českými hrami mohou vyskytnout mnohé česky pojmenované (např. *Ve stínu havrana*), zvláště pak hry „menší“, hrané i přímo v internetovém prohlížeči. Nutno též uvést, že hry mohou mít název v jazyce země vzniku (např. hry japonské) a zároveň mít název anglický pro mezinárodní trh, či naopak může být jejich mezinárodní anglický název přeložen pro hráče určité země do tamního jazyka. Název pro zbraně, který Svobodová uvádí, *killigové nádobíčko*, je mi zcela neznámý a na internetu jej rovněž nelze vyhledat, je ovšem možné, že se tento výraz používal před 20 lety v jiné než online sféře. Autorka dále uvádí, jakými způsoby jsou anglicismy adaptovány a jaké derivace u nich probíhají, např. že mnohé běžně neskloňné anglicismy jsou v tomto slangu skloňovány. Podává příklady derivace u substantiv (*adventura*, *gameska*,

puzzlík) a sloves (*scrollovat*, *hacknout*), dále upozorňuje na velké množství iniciálových zkratk a odvozeniny od nich (*RPG* > *RPGčko*) a uvádí, že časté jsou též „složeniny typu *combot* (*combat robot*, bojový robot)“ (Svobodová, in: *Čeština – univerzália a specifika* 3, s. 297), tedy utvořené slovotvorným procesem zvaným *blending*. Upozorňuje též na deriváty, které připomínají výrazy existující v češtině, ač s jiným lexikálním významem, např. *charakter* (postava hry). Dále dává příklady celých anglických vět a citoslovcí, které mohou hráči užívat místo českých, např. *by the way* či *Wow!*, se kterými se dnes můžeme střetnout ale i obecně v mluvě mládeže či osob pohybujících se na anglických webových stránkách. Na závěr uvádí, že v článku popisované slangy (slang sprejerů, skateboardistů, fanoušků moderní hudby a hráčů počítačových her) jsou velice progresivní, což je již zde vidět právě na tom, čím se tento 20 let starý článek mírně odlišuje od současné situace.

Dále zmíníme též článek Hany Šindlerové *Anglicismy v počítačovém slangu* (Šindlerová, 2005). Tak jako článek Hoffmanové již v nadpisu naznačuje prolínání angličtiny a češtiny, článek Šindlerové tento častý jev vyjadřuje v nadpisu přímo. Šindlerová se zabývá problematikou přiřazování gramatických rodů přejímkám z angličtiny. Dle této studie je rod často přisuzován podle toho, jak je daný výraz zakončen, tedy např. substantivum končící na *-o* může v češtině získat rod střední (*demo*), některé výrazy končící na *-e* mohou v jazyce hráčů adaptací nabýt koncovku *-a* a být přiřazena k rodu ženskému (např. již ve článku Hoffmanové zmíněný výraz *adventura*). Roli hrají též gramatické rody českých ekvivalentů, kdy tedy anglický výraz přebere gramatický rod svého „překladu“. Celkově je pak největší výskyt maskulin, a to jak životných, tak neživotných. Kromě skloňování podle českých vzorů pak také některé výrazy zůstávají nesklonné. K tomu uvedeme poznámku, že toto je samozřejmě někdy obtížné rozeznat v kontextu. Zdá se, že nejasnost v gramatickém rodě jako by uživatele jazyka táhla k tomu se záměrně vyjadřovat způsobem, aby se rozhodování o gramatickém rodu mohl zcela vyhnout.

Dále existují též bakalářské a diplomové práce zabývající se videohrami z jazykového hlediska. U těch je typické, že si autoři dané téma vybrali nejen ze zájmu o danou jazykovou sféru, ale i ze zájmu o danou zálibu. Jedná se tedy o hráče videoher, kteří již na danou problematiku nahlíží z pohledu člena dané zájmové skupiny.

Bakalářská práce Jana Darebného *Jazykové prostředky žánru herní recenze* z roku 2010 se zabývá stylistickými prostředky v recenzích (pouze časopiseckých, ne webových) a sleduje, jak se herní recenze liší od žánru recenze vůbec, tak jak je tento žánr popisován v obecném

i vědeckém diskurzu. Všímá si tedy např. metafor či humoru, ale též pro nás více relevantního slangu, neologismů a přejímek. Tyto popisuje jako jednu skupinu vzhledem k jejich vzájemné souvislosti, kterou vysvětluje takto: „[J]edná se v tomto případě o slang tvořený převážně přejatými slovy (především z angličtiny) a neologismy, které jsou však v podstatné míře rovněž přejatými slovy“ (Darebný, 2010, s. 40). Tuto skupinu pak dělí dle lexikálního významu: Vyčleňuje názvy herních žánrů, výrazy týkající se hardwaru a softwaru, slova označující herní prvky (čímž zde myslí výrazy „uvnitř“ hry, např. *load* ve smyslu načtení uložené pozice ve hře) a dále pak slova hybridní, které popisuje jako „neologismy, které jsou složeny z prvků domácího jazyka a cizího jazyka“ (tamtéž, s. 45), do nichž zahrnuje především cizojazyčné výrazy morfologicky adaptované do češtiny za pomoci sufixů. Celkově pak tedy slang hráčů hodnotí jako přímo charakteristický přejímkami a neologismy.

Dále nás bude zajímat magisterská diplomová práce zabývající se problematikou překladu videoher do češtiny, tzv. lokalizací. Lukáš Wicha ve své práci *Fenomén počítačových her a jejich převod do češtiny* (2013) popisuje tento fenomén z pozice translatologa a věnuje se překladovým normám v této oblasti, problematice titulků atd., nemůže se ovšem vyhnout též jazyku hráčů samotných. Mluví zde o subkultuře s vlastním sociolektem s velkou mírou přejímek z angličtiny, které hráči upřednostňují před českými ekvivalenty. To vysvětluje tím, „že hráči anglicismy považují za prostředky umožňující snazší a přesnější komunikaci“ (Wicha, 2013, s. 97). Neopomíjí ovšem ani vytváření nových slov odvozováním, a to jak od anglických, tak od českých výrazů, narážíme tedy opět na kombinaci výrazů českých a výrazů anglických v různé míře adaptace. Zastavuje se též u terminologie a její částečné neustálenosti – zatímco některé anglické výrazy mají již zažitě překlady (inventář – inventory), jiné mohou kolísat mezi více možnými překlady či nemusí mít českou obdobu vůbec. Wicha považuje lexikální rovinu za hlavní oblast hráčského sociolektu, kterou hry ovlivňují. Celkově se tato práce věnuje postupům, jak hru přeložit, což je problém, kteří hráči samotní většinou neřeší a použijí jednoduše slovo, které je první napadne, ať již anglické či český ekvivalent. Oficiální překlady se ovšem musejí řídit tím, co recipienti, tedy hráči, očekávají a na co jsou zvyklí, tato práce nám tedy velice hezky ukazuje právě rozrůzněnost tohoto sociolektu a jeho hlavní rysy.

Bakalářská práce Elišky Schönbauerové *Mluva hráčů počítačových her* (2014) k mluvě hráčů přistupuje s cílem jejich slovník popsat a charakterizovat, zkoumaný vzorek tedy nevybírám z her ani z periodik, ať už tištěných či elektronických, ale ze samotné komunikace hráčů

k dosažení autentického slovníku. Jedná se o mluvené a psané texty sdílené přímo mezi hráči bez editorské či korektorské úpravy. Autorka mluvu této zájmové skupiny nazývá slangem a sleduje slovník hráčů jak tzv. singleplayerových, tak multiplayerových her. Kromě popisu jejich lexika obecně pak sleduje také rozdílnost těchto dvou slovníků, přičemž dochází k závěru, že u multiplayeru (hráči mluví během hry na sebe navzájem) se vyskytuje širší slovní zásoba a také velké množství vulgarismů. Tak jako v již představených pracích, také v této práci se setkáme s poměrně velkým zaměřením na anglicismy a zdůrazněním jejich důležitosti pro tuto zájmovou skupinu. Autorka zde popisuje též možnosti počesťování, ač ne příliš vhodně hovoří o „deformování“ či „komolení“, když popisuje morfologickou a pravopisnou adaptaci. U té uvádí, že přejatá substantiva nejčastěji bývají adaptována jako neživotná maskulina, což se shoduje s již výše zmíněným článkem Hany Šindlerové (Šindlerová, 2005). U sloves pak uvádí nejčastější derivaci pomocí sufixů *-i-* a *-ova-*, druhý z těchto sufixů se pak shoduje se zjištěními v již zmiňovaném článku Ivany Bozděchové (Bozděchová, in: Daneš a kol., 1997/1). Celkově pak tato práce představuje pestrý, ač ne vyčerpávající seznam výrazů, které se v jazyce hráčů běžně i méně běžně vyskytují.

Bakalářská práce Jany Kapounové *Jazyk v současném diskurzu o počítačových hrách* (2017) se kromě slovníku zabývá též diskurzem hráčů. Pro nás je relevantní ovšem především slovní zásoba a u té autorka pohlíží na prvky nám již známé z předchozích prací: termíny z oblasti informatiky a hojné anglicismy ve slangu hráčů, u nichž se mezi substantivy vyskytuje při adaptaci velké množství neživotných maskulin. Upozorňuje pak i na substantiva ve funkci adjektiv (*survival horror*) a na přejímání anglických adjektiv jako nesklonných (*friendly fire*). Při odvozování adjektiv z anglických substantiv uvádí častý sufix *-ový* a mnohem vzácnější sufix *-ský*. U přejatých sloves se soustředí na slovotvornou adaptaci, a to jak pomocí prefixů tak sufixů. V příkladech je pak zjevná i pravopisná adaptace (*click* – proklikávat). Adaptovaná slovesa přiřazuje ke vzorům kupovat a tisknout a poté uvádí též adaptaci pomocí sufixu *-it*, čímž se shoduje s Schönbauerovou v sufixech *-ova-* a *-i-*. Upozorňuje též na to, že mnohé anglické výrazy ani nemají české ekvivalenty. Dále zmiňuje též anglická propria (především názvy her a vývojářských společností), která se zpravidla neadaptují graficky a která také zůstávají často nesklonná. Uvádí též posesivní adjektiva z nich utvořená (ta se již díky českým sufixům dají skloňovat) a neopomíjí také častou abreviaci u víceslovných názvů (*World of Warcraft* – *WoW*).

Ve všech výše uvedených pracích si tedy můžeme povšimnout velkého zaměření na anglicismy a jejich adaptaci českými mluvčími, která může být rozkolísaná, ale vyskytují se některé častější tendence, např. preferované sufixy *-ova-* a *-i-* pro adaptaci sloves či velké množství neživotných maskulin mezi adaptovanými substantivy. Práce se také shodují na tom, že mluva hráčů je natolik specifická, aby bylo možno hovořit o slangu (sociolektu). Některé práce pak poukazují i na některé jiné typické jevy, jako např. abreviaci.

Z české odborné lingvistické literatury obecně, tedy netýkající se videoher, již máme výběr relevantní literatury pro naši práci značně větší. Rozličné slovníky a mluvnice, ale též odborné texty zabývající se slovníkem jiných zájmových skupin, nám byly nepostradatelné. Spíše než jejich výčet je ale představíme v následující kapitole, která popisuje lingvistické jevy pro nás relevantní, tedy slangismy, profesionalismy, přejímky, neologismy, adaptaci anglicismů, onomaziologickou a slovotvornou utvářenost, terminologizaci a determinologizaci, apelativa a propria).

4 Teorie

4.1 Slangismy, profesionalismy a termíny

Český jazyk můžeme rozdělit do dvou variet, spisovné a nespisovné, v nespisovné češtině pak lze nalézt různé sociolekty, např. argot, profesní mluvu a slang, případně i žargon. Definice těchto pojmů se mohou částečně překrývat, některé z těchto termínů jsou někdy v české lingvistice považovány i za synonymické. *Slovník nespisovné češtiny* (2020) uvádí, že pro argot, žargon a slang jsou typické „expresivní charakter a stylisticky snižená slovní zásoba a frazeologie“ (Hugo a kol., 2020, s. 11). Argot je pak především sociolektem sociálně vyloučených vrstev, např. zločinců, a nese s sebou jistý prvek utajení a nesrozumitelnosti těm, kteří do dané skupiny nepatří. Slang je mluvou zájmové či profesní skupiny. Žargon je většinou chápán jako synonymum jak argotu, tak i slangu, a dokonce i profesní mluvy. V české lingvistice se termín žargon příliš nepoužívá (tamtéž, s. 13), to může snad též souviset s méně přesnými – a rozrůzněnými – definicemi. Ve *Slovníku nespisovné češtiny* autor uvádí, že „[n]ěkteří lingvisté přistupují k žargonu jako k termínu, který hraničí s argotem na straně jedné a se slangem na straně druhé“ (tamtéž, s. 13). Co se profesní mluvy týče, tedy mluvy využívající profesionalismy, vyskytuje se mezi provozovateli konkrétních profesí, jak je již z názvu zřejmé. Nás zde budou zajímat pouze slang a profesní mluva, přičemž s profesní mluvou souvisí též termíny, tedy „pojmenování pojmu v systému pojmů některého vědního [nebo] technického oboru“ (Martincová – Bozděchová, in: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), 2017). Na tyto tři pojmy se tedy podíváme blíže.

Definice samotného pojmu slang můžeme najít v literatuře různé. *Příruční mluvnice češtiny* (1995) ho popisuje jako „soubor frází užívaných skupinou lidí spjatých se stejným zájmem, eventuálně též profesí“ (Hladká, in: Grepl a kol., 1995, s. 94). Jaroslav Hubáček v knize *O českých slanzích* (1979) uvádí definici vyplývající z popisu slangu v *České mluvnici* (1970): „slangem se rozumí soubor jistých speciálních názvů a obrátů, kterých se užívá v běžném styku mezi členy pracovního nebo zájmového společenství kromě příslušné terminologie. Tyto speciální názvy a obraty, jimž se obecně říká slangové názvy (slangové výrazy, slangová pojmenování), vznikají z důvodů věcných i expresivních a na rozdíl od běžného výraziva se ve společenském styku mimo dané společenství (často vázané na specifické prostředí) neuplatňuje buď vůbec, nebo jen velmi omezeně“ (Hubáček, 1979, s. 9). Hubáček pak prochází další českou odbornou literaturu a dochází k závěru, že „nazírání na slang v naší

literatuře tedy zřetelně směřuje (alespoň v teoretické rovině) k dělení na profesionální (profesní) a zájmový (skupinový)“ (tamtéž, s. 16).

Slovník nespisovné češtiny má definici hned dvojí, která též zobrazuje Hubáčkem vyzdvížené rozdělení: slang „bývá v širším smyslu chápán jako mluva lidí stejného zájmového nebo pracovního prostředí (ve druhém případě zahrnuje také profesionalismy, čímž se rovná pojmu „profesní mluva“), v užším smyslu se za slang považuje pouze mluva skupiny lidí spjatých stejným zájmem. Slang v užším smyslu, na rozdíl od profesní mluvy, nevzniká z potřeby pojmenovat nové, speciální pojmy, ale z potřeby expresivního překódování již známých pojmů a jevů, jejich hodnocení a přehodnocení“ (Molnarová, in: Hugo a kol., 2020, s. 13).

Hradilová v článku *Funkční stratifikace češtiny z lexikologického hlediska* (2013) pak uvádí, že i rozdělení termínů a slangu může být komplikované, čímž se také komplikuje Hubáčková definice slangu, která termíny zmiňuje pouze tím, že do slangu nepatří, aniž by se vyjádřila k tomuto problému. Hradilová poukazuje na to, že „[m]nohdy je (...) velmi obtížné stanovit hranici mezi odborným termínem a slangismem, dokonce se uvažuje o umělém vytváření těchto hranic“ (Hradilová, in: Adámková a kol., 2013, s. 98). To, co zde Hradilová nazývá slangismem, je ve výše uvedených pracích blíže termínu slang, proto i její výraz slangismus zde budeme nazývat slangem a dále ho budeme rozdělovat na slangismy a profesionalismy podle NESČ (Hubáček – Krčková, in: Karlík, Nekula a Pleskalová (eds.), 2017). Slangismy v podání NESČ vyžadují na rozdíl od profesionalismů expresivitu, zatímco profesionalismy definuje jako „nespisovné názvy terminologické povahy motivované důvody věcnými, zejm. snahou o výrazovou úspornost, jednoznačnost v daném prostředí a mobilnost v mluvené komunikaci“ (tamtéž). Od termínů je odlišuje NESČ tím, že nejsou normované.

Hradilová pro rozlišení slangu a termínů považuje za podstatné jejich funkční hledisko: Slangy by měly převažovat v mluvené řeči a tíhnout k ekonomičnosti vyjadřování, za příklady uvádí unverbismy, zkratky a přenášení významu (Hradilová, in: Adámková a kol., 2013, s. 98). Tato ekonomičnost se ale týká podle NESČ více profesionalismů než slangu obecně.

Vidíme tedy, že profesní mluva (profesionalismy) je někdy vykládána jakožto součást slangu. Pro potřeby této práce budeme za slang považovat skupinu slov a frází v rozšířené definici (např. *Slovník nespisovné češtiny*) a slang samotný budeme dělit na slangismy a profesionalismy (profesní mluva) s využitím definice NESČ. Slangismy pak tedy ponесou

především expresivitu, zatímco profesionalismy budou tíhnout k „praktičtějšímu“ užití, jak je vidět např. u univerbizace.

Termíny, které se dle Hradilové mohou se slangem (především tedy s profesionalismy) prolínat, pak budeme určovat především podle jejich stylové neutrálnosti a jejich výskytu v odborné sféře (v tomto případě v informačních technologiích). Přesněji se tedy budeme řídit *NESČ*, který udává, že se jedná o „pojmenování pojmu v systému pojmů některého vědního [nebo] technického oboru“ a že je pro něj důležitých 5 vlastností, totiž „1) **ustálenost** (vlastnost zabezpečující bezporuchovost odborné komunikace), (2) **systémovost** (míra, do jaké daný t. zapadá do systému terminologie daného oboru a do jaké odráží systémové sepětí termínů daného oboru), (3) **přesnost** (t. má pojmový význam, který je definován a jednoznačnost (t. má být jednoznačný, alespoň v rámci terminologie příslušného oboru, popř. oborů souvisejících), (4) **nosnost** (schopnost t. být východiskem při tvoření dalších t.), (5) **ústrojnost** (struktura t. má být v souladu se zákonitostmi a pravidly jaz. systému)“ (Martincová – Bozděchová, in: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), 2017). Řízením se touto definicí se pokusíme vyhnout problému, na který upozorňuje *PMČ*, totiž že profesionalismy a výrazy pracovních slangů jsou „slova, která v daném prostředí plní funkci odborné terminologie, nejsou však jako termíny kodifikována. Hranice mezi výrazy profesní mluvy (případně slangem) a terminologií je pak do jisté míry udržována uměle“ (Hladká, in: Grepl a kol., 1995, s. 94), jako příklad dokonce uvádí právě počítačový slang.

4.2 Terminologizace a determinologizace

Je-li řeč o termínech, je vhodné přihlídnout též k procesům, jimiž se slova a fráze termínem stávají a jak o toto označení mohou přicházet. Některé výrazy jsou vytvořeny specificky pro potřebu mít termín pro určitý jev, ale také některé výrazy již existující se mohou stát termínem procesem terminologizace. Terminologizaci *NESČ* definuje jako „[proces] při kterém se slova běžné slovní zásoby (tj. neodborná) adaptují do funkce t., jejich lexikální význam se specializuje, zužuje“ (Martincová – Bozděchová, in: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), 2017). Ivana Bozděchová (2009, s. 55) uvádí, že terminologizace je někdy popisována v užším významu, tedy jen pro případy, kdy při tvoření termínu nedochází k formálním změnám, a někdy v širším významu, kdy k těmto změnám dochází. V širším pojetí je pak terminologizace dělena na sémantickou, syntaktickou a syntakticko-sémantickou, slovotvornou a terminologizaci přejatých termínů. Dodává pak ještě nový typ, tzv. deproprializaci, kdy je termín vytvořen z vlastního jména osoby (běžné např. v lékařství). Obecně tedy Bozděchová ukazuje, jak rozrůzně lze na terminologizaci nahlížet a že je vhodnější přiklánět se k jejímu širšímu pojetí. Také v této práci budeme pracovat s tímto širším pojetím, i vzhledem k tomu, že pouze v něm jsou zahrnuty přejaté termíny. V jazyce počítačů, se kterými jazyk videoher souvisí, je právě tento způsob tvoření termínů velmi běžný.

Opačným, ač méně častým procesem, je pak determinologizace. K té *NESČ* říká toto: „Často užívané [termíny] se naopak přibližují běžným slovům, jejich terminologický význam se oslabuje [nebo] posunuje a při užívání v jiných komunikačních sférách (v publicistice a běžné slovní zásobě) ztrácejí charakter [termínu]“ (Martincová – Bozděchová, in: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), 2017). Bozděchová (2009) též jako příklad sféry, kde se toto nejčastěji děje, uvádí publicistiku, a o determinologizaci říká, že „[j]ejí podstatou je ztráta terminologické platnosti (definice) pojmenování spojená s významovou změnou nebo posunem, a to jak v primárním významu, tak příp. ve významech nově vzniklých“ (Bozděchová, 2009, s. 56). Determinologizace je tedy jev, který nastává u výrazů často používaných i ve sférách jiných než jen v těch, ze kterých pochází. V případě termínů z oblasti počítačů a informatiky může být toto rozlišení obtížné v tom, že většina lidí má již dnes s počítačem jisté zkušenosti. Termíny se k nim tedy mohou dostávat čistě z důvodu, že jsou tito lidé nuceni činnost s počítačem popisovat a tedy využívat i slovní zásobu, která byla

původně používána mnohem menším okruhem lidí. Pokud tyto termíny nemění význam, pouze frekvenci využití, nejedná se o determinologizaci.

4.3 Přejímky, adaptace a neologie

V této kapitole se zaměříme na tři spolu související lingvistické termíny, a to přejímky, adaptaci přejímek a neologismy.

Přejímky, či též výpůjčky, *NESČ* definuje jako „[v]ýsledek jazykového kontaktu dvou nebo více jazyků“ (Nekula, in: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), 2017) a uvádí dva postupy, jak přejímání probíhá, totiž repliku materiálu a repliku vzoru. Ty se mohou také kombinovat. Do **repliky materiálu** zahrnuje fonetické, fonologické, grafematické, morfematické a lexikální přejímky. Přejímky lexikální (tedy přejímání výrazu v jeho původní grafické i fonetické podobě, s tím, že mohou probíhat a běžně také probíhají jeho adaptace) jsou nejfrekventovanější a pro tuto práci také nejvíce relevantní. Tyto přejímky dále rozděluje na přímé výpůjčky (s afixy i bez, tedy např. *enemy* > *enemák*, *patch* > *peč*) a na deriváty, což je již dalším stupněm adaptace. **Repliky vzorů**, jinak též kalky, *NESČ* dále dělí na slovotvorné, morfosyntaktické, syntaktické, pragmatické a sémantické. U kalků nás budou zajímat především kalky sémantické, tedy nabývání nového lexikálního významu podle cizojazyčného vzoru. V případě počítačů se nám zde nabízí příklad *myš*, tedy slovo, které po vzoru anglického *mouse* začalo označovat též počítačový hardware připomínající tvarem tohoto hlodavce. Existují též kalky větších jazykových celků, tedy kalky frazeologické a dále též textové či stylové výpůjčky, tyto pro nás ovšem též nejsou relevantní, protože se na tyto jevy tato práce nezaměřuje. Pro nás budou důležité především právě sémantické kalky a lexikální přejímky.

Důvod pro přejímání výrazů z cizího jazyka je několikery. Podle *NESČ* je důvodem „jednak mezera v systému, kdy se přírodní, gastronomická či jiná kulturní, sociální n. technologická novinka přebírá spolu se svým označením v modelovém jaz. (*mango*, *špagety*, *siesta*, *screening*, *notebook* apod.), jednak potřeba označení, jež v sobě oproti existujícím označením nesou prestiž modelového jaz. (*zákazník* – *klient*, *odbyt* – *marketing* apod.), n. kde je zapotřebí expresivního označení“ (Nekula, in: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), 2017). Jedná se tedy buď o potřebu označení, které dříve vůbec neexistovalo, protože popisuje nový jev, nebo jde o synonymum výrazu, který již existoval, ale který je z různých důvodů potřeba vyjádřit jinak.

PMČ rozděluje důvody podrobněji. Uvádí, že je přejímání „podmíněno politickými, ekonomickými a kulturními kontakty mezi jazykovými společenstvími“ (Hladká, in: Grepl a kol., 1995, s. 100), v případě videoher a počítačů bychom pak považovali za relevantní

kontakt kulturní, ale samozřejmě též ekonomický. Tyto přejímky „přicházejí s novými skutečnostmi (...), případně označují předměty a jevy typické pro určitý prostor nebo čas (...), mohou však mít také funkci stylistického synonyma (...), eufemistického synonyma (...), eventuálně mohou být pouze módní záležitost“ (tamtéž, s. 100). Pro počítačovou a herní sféru jsou relevantní téměř všechny tyto možnosti: Potřeba pojmenovat novou skutečnost je velice častý důvod (toto se často týká též potřeby odborných termínů), příkladem může být např. *hardware*. Předměty a jevy typické pro určitý prostor a čas bychom mohli chápat jako typické pro fiktivní svět či světy, např. *elf*, ač zde se nejedná o přejímku primárně herní, a jakékoli fiktivní skutečnosti ve fiktivním světě bychom považovali spíše za výrazy spadající do kategorie nových skutečností. Kategorie jevů typických pro určitý čas či prostor je tedy hůře naplnitelná videoherními výrazy. U stylistických synonym můžeme jako příklad uvést *skirmish*, která má více hravý, expresivní nádech na rozdíl od výrazů *šarvátka* či *potyčka*, jež jsou využívány více v beletrii či publicistice než v běžné mluvě. Eufemistickými synonymy bychom mohli nazvat různé výrazy pro zabíjení, např. *pokillovat* (z angl. *kill* – zabít) může vyznít méně agresivně než české *pozabíjet*. Výpůjčky jakožto módní záležitost můžeme celkově uvést jako součást slangu. Dá se říct, že slangové výrazy jsou vlastně módní záležitostí dané zájmové skupiny. Výraz *space* nemá oproti českému *mezerník* žádné stylové zabarvení, používat anglické výrazy se ale mezi hráči považuje za módní a také očekávané.

Dokulil v knize *Tvoření slov v češtině 1* (1962) krátce zmiňuje přejímky jakožto jeden z nejsnazších způsobů, jak do jazyka přidat nová pojmenování. Jako dva nejčastější důvody uvádí případy, kdy „jde o pojmy specifické pro prostředí nebo pro národ, z jehož jazyka se pojmenování přejímá (...), anebo též o pojmy s velmi bohatými znaky, které je nesnadno výstižně tlumočit prostředky domácího jazyka“ (Dokulil, 1962, s. 19). První z případů je právě onen pro videohry nejistý způsob, zmiňovaný již výše, kde ho *PMČ* popisuje jako pojmenování jevů typických pro určitý prostor či čas. Druhý z případů pak můžeme přirovnat k pojmenování nových skutečností. I zcela nový jev či předmět by bylo většinou možné nějakým způsobem českými slovy popsat (v podstatě podat definici), cizojazyčný výraz ale nabízí úspornější řešení. Jako další důvody pak Dokulil uvádí módu a eufemismy.

Marie Kopřivová (2010) uvádí dva hlavní důvody anglických přejímek v současné češtině. Prvním důvodem je překládání publicistických článků z angličtiny, kdy i v českém překladu zůstávají anglicismy a mluvčí je může použít i nadbytečně vzhledem k neporozumění cizímu výrazu. Druhým důvodem je reklama a její snaha zaujmout neotřelými vyjádřeními

(Kopřivová, in: Cvrček a kol., 2010, s. 78). První z těchto důvodů bychom mohli vztáhnout i na videohry, jelikož i hráči ne zcela znalí angličtiny různé anglické výrazy používají. Lze pak narazit např. na vyjádření „shoot ‘em up střílečka“ (doslova „postřílej je střílečka“).

Zde jsme si tedy ukázali, že důvodů pro přejímání výrazů z cizích jazyků je několikero a že většina těchto důvodů je pro jazyk hráčů také relevantní. Důvodem k tomu je pravděpodobně to, jak rozrůzněná tato sféra je: Hráči mohou komunikovat nepřipravenými mluvenými či psanými texty, o hrách ale píše též profesionální recenzenti – zde jde tedy o připravený, psaný text, kde se styl publicistický obohacuje o mnohé slangové výrazy a často jde o poněkud neformálnější pojetí publicistického žánru vůbec – a do videoherní sféry zasahuje též jazyk počítačů se svými mnohými termíny. Příběhy her samotných pak mohou slovní zásobu obohacovat výrazy vytvořenými pro tento svět či přejatými z různých prostředí reálného světa či převzatými z jiných fikčních světů.

Mluvíme-li o cizojazyčných přejímkách, musíme přihlídnout též k jejich adaptaci, kterou NESČ považuje za „průvodní jev výpůjček, při nichž dochází k bezprostřednímu nebo postupnému přizpůsobení formy a významu jednotek n. struktur modelového jazyka výslovnosti a pravopisu i významovým kategoriím a formálním strukturám jazyka replikujícího“ (Nekula, in: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), 2017). U přímých výpůjček pak vyjmenovává postupnou adaptaci výslovnostní, pravopisnou, syntaktickou a morfologickou. Dále též uvádí derivaci a slootovorné začlenění do cílového jazyka, u toho bychom ovšem dodali, že těmito procesům nemusí předcházet všechny předchozí kroky adaptace. Např. výraz *raidovní* je odvozen od angl. *raid* (ve videoherním významu jde o druh mise, kde se skupina hráčů snaží porazit skupinu nepřátel či jiných hráčů), kořen si ovšem stále zachovává anglický pravopis. V některých případech jsou přímými výpůjčkami slova citátová, u kterých adaptace neprobíhá (např. *sci-fi*).

PMČ adaptaci rozlišuje podle její míry a vyděluje tak tři stupně. Nejméně adaptované jsou lexikální jednotky citátové, u nichž ale na rozdíl od NESČ připouští možnou výslovnostní adaptaci. Lexikální jednotky částečně přizpůsobené jsou „dosud pocíťovaná jako cizí, po stránce formální – zejména pravopisné – často kolísající“ (Hladká, in: Grepl a kol., 1995, s. 100), např. *brífink* – *briefing*. Třetí skupinou jsou lexikální jednotky zcela zdomácnělé, tedy takové, u kterých běžný uživatel jazyka nepocíťuje cizost, např. *anděl*. Toto je poněkud zjednodušené dělení, u kterého by bylo vhodné více rozvést právě různé míry adaptace

u lexikálních jednotek částečně přizpůsobených, konkrétně tedy vydělit adaptaci výslovnostní, pravopisnou, syntaktickou a morfologickou.

Kopřivová v *Mluvnici současné češtiny* (Kopřivová, in: Cvrček a kol., 2010, s. 78) zachovává v podstatě stejné tři stupně adaptace jako PMČ, pouze s mírně podrobnějším popisem. V první popisované fázi zůstává zachován pravopis a často i výslovnost, mnohá bývají i neskloňná, jedná se pak tedy vlastně o citátová slova. Některá citátová slova ale postupují dále, dále se přizpůsobují, začíná kolísat pravopis a vytvářejí se derivace. V poslední fázi již slova nejsou uživateli považována za cizí.

Dokulil popisuje trochu jinými slovy v podstatě zcela stejný postup adaptace: „Slova cizího jazyka se jednak musí adaptovat přejímacími jazyky po stránce zvukové, jednak musí být v tomto jazyce slovnědruhově zařazeno a morfologicky formováno. (...) Nezřídka – zejména při přejímání jmen přídavných – jde úprava ještě hlouběji, spojujíc s morfologickým zařazením slova sufixací“ (Dokulil, 1962, s. 19–20).

Velice zajímavou poznámku má Rejzek (1993), totiž že adaptace může v menší míře jít i opačným směrem a přejímka používaná již v počestlém pravopisné podobě se navrátí do podoby anglické. Jako příklad uvádí *manager* k již zažitému *manažer*. Nejedná se tedy o rozkolísanost v pravopise, která se vyskytuje u mnohých přejímek, ale skutečně o navrácení k pravopisu, který se již přestal používat. Nutno podotknout, že zrovna v uvedeném příkladu se podobě *manager* nepodařilo udržet a nyní se již setkáváme téměř výhradně s pravopisem počestlým. To ovšem neznamená, že se s těmito tendencemi nelze potenciálně setkat u výrazů jiných.

Podíváme-li se ještě specificky na substantivní citátové výrazy, Hrbáček v článku *Rodová platnost substantivních citátových výrazů* (1971) uvádí, že se jedná především o víceslovné výrazy a že je jejich rodová planost určována hlavně těmito činiteli: „1) mluvnickým rodem českého substantivního ekvivalentu, 2) způsobem zakončení základní (substantivní) části citátového výrazu nebo i celého citátového výrazu, 3) původním rodem základního substantivního výrazu.“ (Hrbáček, 1971, s. 57). Zatímco třetí činitel je pro nás nepodstatný, protože angličtina substantivům rody nepřirazuje, první dva činitelé jsou relevantní. Dle Hrbáčka se první z činitelů používal v minulosti více než nyní, upozorňuje také na to, že tento způsob přiřazování rodu může být znesnadňován různými možnostmi překladu daného výrazu do češtiny. Druhý činitel, tedy přiřazování rodu podle zakončení, také často není jednoznačný,

může být ovšem ovlivněn právě možným překladem. Hrbáček udává příklad *fair play*, kterému by podle zakončení bylo možné přiřadit rod mužský i ženský, ale kvůli českému ekvivalentu (*play* – hra) se v jím zkoumaném materiálu vyskytl pouze v rodě ženském.

Lingvistická literatura se tedy víceméně shoduje na tom, které adaptační procesy probíhají, a též na tom, že se nemusí u všech slov uskutečnit (tedy nejen že pouze zatím neproběhly, ale že k této změně ani nesměřují). Jako první obvykle vyjmenovávají adaptaci výslovnostní, poté nastává též pravopisná, syntaktická a morfologická, dále pak vytváření derivací, ač pro jejich vytvoření není podmínkou, aby proběhly všechny adaptace. Posledním krokem výraz přestává být pociťován jako cizí.

Dále se zaměříme na neologii a neologismy. Martincová neologismus v *NESČ* definuje jako „[l]exikální jednotk[u], která se ve vztahu k existujícím jednotkám slovní zásoby [současného jazyka] vyznačuje novostí, a to jak z hlediska vzniku, tak z hlediska funkčního (funkčně systémového, komunikačního, stylistického)“ (Martincová, in: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), 2017). Jako kritéria uvádí *NESČ* kromě časového hlediska též psychologické kritérium, tedy dojem mluvčích. Nemusí se zde tedy jednat jen o přejímky z cizích jazyků, ač ty obsáhlou skupinou neologismů jsou. K určování výrazů jako neologismů pak *NESČ* uvádí, že „se uplatňuje obvykle kritérium časové, tj. doba vzniku, dále kritérium jaz. variety (útvary), v níž **n.** vznikají a uplatňují se (spis. jaz., běžná mluva, slang atp.), kritérium strukturní, které se zakládá na vztahu formy a obsahu, kritérium lexikalizace (zapojení nové jednotky do lexika) a uzualizace (zobecnění v úzu). V některých koncepcích **n.** se klade značný důraz na kritérium psychologické (pociťování novosti ze strany uživatelů jaz.). V rámci **n.** se zpravidla rozlišuje mezi vlastními, lexikálními **n.** a mezi pojmenováními tvořenými a užitými příležitostně, tj. Okazionalismy“ (tamtéž). Kromě očekávané novosti (nejen časové, ale i pociťované uživateli) je tedy potřeba přihlídnout též k tomu, kde a jak se tento nový výraz používá. Jeho uzualizace naznačuje, že jednalo-li se původně o výraz menší skupiny (např. zájmová skupina s vlastním slangem), byl tento výraz rozšířen mezi širší okruh uživatelů a ztrácí původní příznakovost. Za zmínku zde ještě stojí uvedené okazionalismy, tedy výrazy „vznikající příležitostně v procesu tvoření textu zpravidla pro jedno konkrétní použití podmíněné kontextem“ (Martincová, in: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), 2017). Tyto výrazy budeme moci ve zkoumaném materiálu též nacházet, nebylo by tedy vhodné je ve výčtu opomenout.

V článku *K problematice lexikálních neologismů* (1972) se Martincová vyjadřuje mírně odlišně. Poukazuje na nejednotnost definice a upozorňuje, že nestačí pouhý pocit novosti ze strany uživatelů. Nestačí pak ani časové kritérium, tedy před jak dlouhým časem se výraz v jazyce poprvé vyskytl, jelikož se jedná o mimojazykový faktor. V pojetí Martincové je pro určení neologismu podstatná jeho potenciální možnost stát se součástí slovní zásoby. Je-li ovšem slovo velice snadno a rychle zařazeno do systému vzhledem ke svému pravidelnému tvoření podle produktivního slovotvorného vzoru, má menší šanci vystupovat jako neologismus. Naopak jiné výrazy jako neologismy vystupují, ač samy nové v systému nejsou, pouze např. pojmenovávají novou skutečnost. Tuto skutečnost pak Martincová shrnuje takto: „Odlišením systémové vlastnosti (novosti) od příznaku pojmenování vyplývajícího z instrumentálního charakteru jazyka jakožto komunikačního prostředku vyhraňují se dva aspekty, s nimiž musíme k neologismům přistupovat: **genetický** a **funkční**. Genetický aspekt objasňuje vznik neologismů v závislosti na mimojazykových podmínkách a jazykových prostředcích, z hlediska funkčního se sledují ta pojmenování, která se jako neologismy také i projevují“ (Martincová, 1972, s. 289). Toto jsou tedy dva aspekty, se kterými můžeme k určování výrazů jako neologismů též přistupovat.

Tím, že Martincová mezi neologismy zařazuje pouze výrazy, které se mohou stát součástí systému, se z neologismů navíc vyřazují nové výrazy, které jsou např. módní a po nedlouhé době se opět vytrácejí. K takovým přiřazuje i individuální neologismy či umělecké, tedy vlastně již výše zmiňované okazionalismy, které se vyskytují omezeně, např. pouze v jednom konkrétním textu. Tyto nemají velkou šanci dostat se do lexikálního systému, protože nějakým způsobem porušují slovotvornou normu. Oproti nim pak staví potenciální pojmenování, tedy výrazy, které by mohly vzniknout díky produktivním slovotvorným modelům (měly by tedy velkou šanci stát se eventuálně součástí lexikálního systému), ale v současné době neexistují.

PMČ neologismy popisuje jako „relativně nová slova, která doposud pevně nezakotvila v povědomí všech mluvčích nebo jsou alespoň ještě jako nová pocíťována. Postupně tento příznak novosti ztrácejí, začínají se vyskytovat ve větší frekvenci a stávají se platnou součástí lexikálního systému“ (Hladká, in: Grepl a kol., 1995, s. 95). Dále zmiňuje, že se v dnešní době často jedná o anglické přejímky. Podobně též Kopřivová neologismy určuje jako „slova, která jsou nově užívána a jako nová pocíťována“ (Kopřivová, in: Cvrček a kol., 2010, s. 77),

ač již nezmiňuje právě ono obecnější rozšíření v úzu, zvýšení frekvence užívání. Toto ale může být vysvětleno tím, že se v mluvnicí jednalo pouze o velice stručný popis.

Slovník neologizmů 2 (2004) uvádí, že vymezení neologismů je nejednotné, a spíše než udávání definice poskytuje informace o tom, jak jsou neologismy tvořeny, z jakých materiálů slovník čerpal a jak neologismy z těchto materiálů vybíral. Právě třetí část pro nás bude relevantní. Kritéria pro výběr byla tato: kritérium současné spisovné komunikace, kritérium časové, kritérium strukturního typu neologismů a rozšíření v úzu. Hned první kritérium omezuje neologismy na „výrazy, které vznikají a užívají se v hlavních komunikačních sférách současné spisovné češtiny (v publicistické, odborné, administrativní, umělecké, ve sféře běžného dorozumívání). (Pokud jsou ve slovníku uvedeny slangizmy, jde o výrazy užívané již mimo své původní prostředí.)“ (Martincová a kol., 2004, s. 16). Z toho podobně jako v *NESČ* vidíme, že neologismy a slangismy se téměř zcela vylučují, tedy že neologismy musejí být známy v širší sféře než v jedné zájmové skupině, čímž také ztrácejí svou příznakovost. Další kritérium, časové, je poměrně nasnadě a slovník uvádí konkrétní roky, ze kterých neologismy vybíral, a to časový úsek 1996–2002. Ač konkrétní letopočty nejsou relevantní, zajímat nás může rozsah, tedy 7 let. Ten je omezen tím, že v roce 1998 vyšla starší verze slovníku, *Slovník neologizmů*. *Slovník neologizmů 2* již takto omezen není a když nahlédneme do časového úseku v něm zkoumaném, zjistíme, že se jedná o 11 let (1985–1995). Toto může dobře naznačit právě jak pomalu se neologismy mohou zařazovat do běžné slovní zásoby, pokud i 10 let starý výraz stále může být uživateli jazyka pocíťován jako nový. Kritérium strukturního typu neologismů pouze upřesňuje, že neologismy mohou být jak jednoslovné, tak víceslovné. Kritérium rozšíření v úzu pak dodává, že i „např. příležitostně (jednorázově) užití výrazy jsou zařazeny v případě, že představují jisté vývojové tendence“ (tamtéž, s. 16).

Neologismy se tedy v literatuře více méně shodně vyznačují několika prvky, především pak tím, že jsou již poměrně známé v běžné komunikaci (nejsou tedy striktně omezené na určitý idiolekt, a pokud z nějakého pocházejí, ztrácejí tuto příznakovost), ale zároveň jsou uživateli jazyka stále pocíťovány jako nové. V této práci budeme pracovat i s jistým osobním hodnocením vzhledem k faktu, že sledujeme sociolekt. Toto hodnocení bude ovšem značně omezeno tím, že mezi neologismy nebudou patřit jak slangové výrazy, tak ani výrazy, které lze najít v rozličných mluvnicích češtiny (*SSČ*, *SSJČ*, *ASSČ*), jelikož přítomnost výrazů v těchto mluvnicích naznačuje, že již ztratily svůj nádech novosti a zařadily se zcela do běžné

slovní zásoby. Dále pak přihlédneme též k okazionalismům, tedy výrazům vytvořeným autorem daného textu pro konkrétní potřebu v daném kontextu.

Krátce se nyní zaměříme na anglicismy, tedy na specifickou skupinu přejímek, které mají původ v anglickém jazyce. Jak již bylo zmíněno výše, *PMČ* uvádí angličtinu jako jednu z nejčastějších zdrojů současných neologismů (Hladká, in: Grepl a kol., 1995, s. 95). Mnoho anglicismů ale již neologismy není, ustálily se v české slovní zásobě a nádech novosti ztratily, vzhledem k tomu, jak dlouho se již v jazyce vyskytovaly. Přejímání slov z angličtiny započalo mnohem dříve než před 10 lety (tedy období, které *Slovník neologizmů* zkoumá s cílem vyhledat neologismy). I pokud budeme přihlížet pouze k anglicismům týkajícím se počítačů, tedy skupiny, která je pro nás relevantní, musíme jít o desítky let do minulosti. Bozděchová (1997/1) uvádí, že počítače se zrodily v USA před začátkem 2. světové války (Bozděchová, in: Daneš a kol., 1997/1, s. 105). Ač jejich rozšíření mezi širší okruh lidí nebyl okamžitý, v dnešní době se již počítače za novinku v žádném případě považovat nemohou, proto ani mnoho výrazů jich se týkajících nemusí příznak novosti nést. V článku *Vliv angličtiny na češtinu* (1997/2), který pochází ze stejného roku, Bozděchová konkrétněji určuje počátek největšího rozmachu přejímání anglicismů po roce 1989, a to jak odborných termínů, tak též výrazů z překladů americké beletrie, publicistiky a filmů (Bozděchová, in: Daneš a kol., 1997/2, s. 273). Celkově určuje jako hlavní dvě oblasti, ve kterých se vyskytují anglicismy, vrstvy terminologie a slangu. Ve výpočetní technice a elektronice má angličtina dokonce dominantní roli. Tento článek ukazuje, že angličtina je již v současné češtině neodstranitelná, a že ani z hlediska mluvčích není velký zájem o český purismus. Zároveň ale dodává, že „[z]načná typologická rozdílnost angličtiny a češtiny (...) znesnadňuje adaptaci anglicismů v češtině a zároveň je jedním z důvodů, proč češtině nehrozí angloamerikanizace“ (tantéž, s. 278). I přes mnohé, (i málo adaptované) anglicismy v současné češtině tedy není třeba se obávat toho, že by čeština jejich vlivem zanikla či začala být příliš „anglická“.

Svobodová v článku *Anglicismy v českých slanzích* (2001) hovoří o rozmachu přejímání anglicismů za posledních 10 let, článek samotný je ovšem 20 let starý. Mohli bychom tedy říci, že tento rozmach započal již před 30 lety. Svobodová uvádí, že „většina anglicismů, které se adaptují minimálně a jsou užívány ve víceméně původní formě, působí v češtině neorganicky a pro uživatele, kteří neovládají anglický jazyk, mohou být hůře srozumitelné než výrazy adaptované. Na druhé straně se ovšem objevují názory, že počeštěním ztrácejí anglicismy svůj mezinárodní charakter a v některých případech mohou dokonce získávat

příznak expresivní“ (Svobodová, in: *Čeština – univerzália a specifika* 3, s. 291). Stále větší množství populace ovládající anglický jazyk jistě napomáhá akceptování méně adaptovaných anglicismů, pravděpodobně ale stále budou působit neorganicky, především bez morfologické a syntaktické adaptace. Ztrácení mezinárodního charakteru u adaptovaných anglicismů bude větší problém u výrazů, u kterých můžeme očekávat, že je budou používat uživatelé i v mezinárodním kontextu – toto by mohl být případ i hráčů videoher, vzhledem k tomu, že mezinárodní komunikace mezi hráči, mají-li o ni zájem, probíhá téměř s jistotou v angličtině. Hráč s menší znalostí angličtiny se lépe dorozumí, pokud používá anglicismy v neadaptované podobě, a také je takto sám rozezná v textech ostatních účastníků konverzace. Expresivní příznak vyskytující se u výrazů adaptovaných je zajímavý postřeh, ovšem jak autorka uvádí, toto probíhá jen v některých případech.

4.4 Apelativa a propria

Ve slangu hráčů počítačových her se kromě apelativ vyskytuje i poměrně velké množství proprií. Ne vždy je ovšem zcela jasné, které výrazy mezi propria patří. Definice v *NESČ* stanoví, že propria mají „charakter substantiva n. pojmenovacího spojení, jehož funkcí je označovat jedince, jednotlivinu n. jako individuum chápané množstvím, odlišovat je od ostatních jedinců n. jednotlivin dané třídy a identifikovat je jako jedinečné předměty řeči(...) Od obecných jmen (apelativ) se **v.j.** liší především absencí generického významu (neobsahují pojmové sémý, nýbrž pouze gramémy). Nemají proto (většinou) charakterizační schopnost (...) a k označovaným objektům se nevztahují na základě zobecněných významových rysů, nýbrž pouze na základě individuální – společensky podmíněné – konvence“ (Hladká – Nekula, in: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), 2017). Též ale upozorňuje na to, že mezi apelativy a proprii neexistuje pevná hranice. Na pomezí jsou např. etnonyma (jména kmenů a národů) a sérionyma (jména výrobků). Může též docházet k apelativizaci proprií (*Škoda*>*škoda*) a proprializaci apelativ (*most*>*Most*). U proprií udává psaní v velkém počátečním písmenem (ač právě tam, kde se hranice stírá, může být např. u výrobků použit zápis s počátečním písmenem malým), u apelativ zápis nezmiňuje (Hladká, in: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), 2017).

Kopřivová kromě toho, co apelativa a propria označují, též uvádí, že propria píšeme s velkým počátečním písmenem a apelativa s malým (Kopřivová, in: Cvrček a kol., 2010, s. 72). Ač toto ve většině případů platí, není možné rozlišovat je pouze podle tohoto jednoduchého rozdělení, už i proto, že v námi zkoumaném materiálu tento zápis v některých případech může kolísat, protože neexistuje jednotný úzus. Kromě toho zkoumáme nejen výrazy psané. Dokulil označuje dělení apelativ a proprií za logickosémantické, částečně ale přihlíží i ke gramatice (propria se o mnoho řidčeji vyskytují v plurálu) a ke grafickému zápisu. U něj pouze říká, že propria se píší s velkým počátečním písmenem, již ale netvrdí opak o apelativech (Dokulil, 1962, s. 183).

Vondráček ve *Velké akademické gramatice spisovné češtiny I* (Štícha a kol., 2018, Část 1.) vidí rozdíl mezi apelativy a proprii v povaze referenčních objektů. „Tradičně se apelativům přiřítá nociónální význam, a tedy schopnost označovat sémantické kategorie, třídy jevů; v češtině se píší s malým počátečním písmenem. Propria v kontrastu k nim podle týchž přístupů primárně označují jednotliviny (*Pavel, Hradec Králové*) a reprezentanty či kvanta jednotlivin (*Indonésan(-é)*)“ (Vondráček, in: Štícha a kol., 2018, Část 1., s. 47). Vidíme také,

že zmiňuje psaní malého počátečního písmena u apelativ, později též velkého počátečního písmena u proprií. Za důvody neostré hranice mezi apelativy a proprii považuje obtížnou vymezitelnost propriální sféry jazyka a mezikategoriální přechody (tamtéž, s. 47.).

Mluvnice češtiny 2 (1986) uvádí, že propria „signalizují jedinečnost označované skutečnosti“, což se nijak neliší od předchozích prací, dodává ovšem, že „u jmen národních a obyvatelských, u kterých se pravidelně užívá plurálových tvarů (...) je jejich přiřazení k vlastním jménům dáno spíše jen tradiční grafikou (neoznačují jedince, ale kteréhokoli člena nebo naopak nečlena národa)“ (Komárek a kol., 1986, s. 47). Tím jako by autor naznačoval, že grafický zápis samotný může rozhodnout o přiřazení k apelativům či propriím. Zároveň se ale jedná o zápis velice zažitý. Neologismus s vlastnostmi apelativa by pravděpodobně neměl šanci stát se propriem, i kdyby ho uživatelé jazyka důsledně psali s velkým počátečním písmenem. MČ2 pak jako základní druhy proprií vyjmenovává tyto: **antroponyma** (jména osob a bytostí), včetně skupinových antroponym, **toponyma** a kosmonyma (místní jména) a **chrématonyma** (jména výrobků a institucí) (tamtéž, s. 346). MČ2 dále uvádí, že „proprii jsou pouze substantiva, popř. slova užívaná ve funkci substantiv (adjektivní místní jméno *Vysoké*, větné příjmení *Skočdopole*)“ (tamtéž, s. 346).

Ve zkoumaném materiálu je většina výrazů snadno zařaditelných mezi apelativa či propria. U ne zcela jasných případů pak budeme za propria považovat ty výrazy, které blíže označují určitý předmět, osobu, situaci či abstraktní pojem a odlišují je tak od širšího okruhu, který by byl označitelný apelativem. Nebude se ovšem nutně jednat o jednotlivinu, tak jako např. u výrobků určité firmy, které mají své proprium, ač zahrnují celou skupinu, nebo právě jména národností.

5 Videohry – historie, charakterizace

Videohry můžeme definovat jakožto „software, který není primárně určen na dosahování vnějších cílů a dle svého zaměření uživateli poskytuje zábavu, odreagování, relaxaci či rozvoj osobnosti“ (Dostál, 2011, s. 48). Ač se tato definice ve svém zdroji vztahuje pouze ke hrám počítačovým, můžeme ji bez problémů vztáhnout na videohry jakožto celek, tedy i na konzolové hry (případně hry mobilní, automatové apod.), jelikož se mezi nimi rozdíl nachází primárně v typu přístroje, na kterém daný software běží a se kterým hráč interaguje.

V dnešní době existují videoherní soutěže (eSport), kterých se účastní profesionální hráči samostatně či v týmech. Klasifikace eSportu jakožto „skutečného“ sportu je zatím sporná (ESports: Sport or Business?, 2017) a v nejbližší době pravděpodobně vyjasněna nebude. Faktem ale zůstává, že existují hráči, pro které je hraní profesí, což by pak mohlo vést k tomu, že jazyk hráčů videoher by byl tedy nejen jazyk skupiny osob se stejnou zálibou, ale případně i se stejnou profesí. Toto by pak mohlo vést k upření větší pozornosti na výskyt profesionalismů v mluvě hráčů, a to nejen ve sféře informačních technologií.

Nejistota panuje též ohledně s klasifikace videoher jakožto druhu umění. Můžeme se v některých případech setkat s individuální hrou, kterou recenzenti nazvou uměleckým dílem, ať už pro její vizuální zpracování, výpravné zpracování či z jiných důvodů. Musíme ale počítat s tím, že videohry jakožto celek takto označovány nebudou ještě velmi dlouho, přesněji o tom nebude existovat společný konsenzus. Pravděpodobně ovšem časem může proběhnout podobná proměna jako v minulosti proběhla u jiných médií, např. filmu, u kterého se dříve také nemluvalo o umění, či jako u fotografie. V podvědomí mnoha lidí jsou navíc videohry zábavou pouze pro děti (což nebyl problém například filmu či fotografie), což může dále ztěžovat náhled na ně jakožto na díla, které mají určitou uměleckou úroveň (Kolář, 2012, s. 23). Uznání her jakožto druhu umění by mohlo ke hrám přivést osoby, které je zatím považují za zábavu podřadnou, a tedy opět rozšířit počet mluvčích. Hodnocení her z uměleckého hlediska by rovněž mohlo rozšířit slovní zásobu, která se k nim vztahuje, např. z oblasti umělecké kritiky.

Videohry můžeme z hlediska hardwaru velmi obecně rozdělit na dvě hlavní kategorie, a to hry počítačové a konzolové. Velké množství her pak existuje v obou verzích, občas s menšími úpravami. Hry počítačové jsou hrány na stolním počítači, případně notebooku. Důležitý je též operační systém daného počítače – největší množství her je v dnešní době možné spustit v operačních systémech od společnosti Microsoft, totiž Microsoft Windows. Vzhledem

k jejich největšímu rozšíření není překvapivé, že se herní vývojáři zaměřují primárně na hry určené pro tyto operační systémy. Těž hry, z nichž jsme pro tuto práci vybírali vzorky, jsou spustitelné v těchto systémech.

Vývoj her postupuje velkou rychlostí kupředu a často nastává problém, že starší hry již nelze na novějších přístrojích s novějšími operačními systémy spustit bez speciálních programů či hlubší znalosti IT technologií. Zájem i o hry starší ale stále existuje a fanoušci vynakládají mnoho času, někdy i finančních prostředků, aby si tyto hry mohli i v dnešní době zahrát. Toto je vidět též ve vybraném vzorku, kde je jedna z her mírně starší a druhá podstatně starší než ostatní. Obě pak pocházejí z *Let's Playů*, tzn. hráči se je sami rozhodli i po mnoha letech po jejich vydání hrát. Tato pokročilá znalost IT technologií, potřebná ke spuštění starších her, se pak rovněž může projevit i ve slovníku hráčů.

Hry konzolové pak vyžadují ke spuštění herní konzoli, tedy přístroj, který umí hru přechít a dovolit hráči interakci s ní za pomoci herního ovladače či jiného hardwaru (např. volant u her závodních). Hry jsou vytvořeny v různých verzích s téměř shodným či zcela shodným obsahem, z nichž každou verzi je možno spustit jen na jednom specifickém typu konzole. Některé konzole jsou vybavené vlastní obrazovkou včetně ovládacích tlačítek (tzv. handheldy, tedy herní konzole do ruky, jako např. *Game Boy* či *Nintendo DS*), jiné je nutno připojit k televizní obrazovce. Z druhého typu mezi sebou v současnosti co do popularity soupeří prakticky pouze dvě konzole, a to řada *Xbox* od společnosti *Microsoft* a řada *PlayStation* od společnosti *Sony*. Krom toho existují též např. herní automaty na veřejných místech a hry na mobilních telefonech (příp. tabletech).

K různým technickým výtvarným, které se týkají – i třeba jen okrajově – videoher, by se dalo mluvit ještě déle a podrobněji, pro naši představu o tomto druhu zábavy z technického hlediska by nám ale uvedené informace měly bohatě stačit. Tato práce, zaměřená pouze na počítačové hry a pouze některé žánry, je tedy nutně tímto omezena, jelikož přehled jazyka ze všech oblastí hraní videoher by vyžadoval veliké množství her a rozličných platforem, na nichž jsou hrány.

5.1 Historie

Historie videoher je neodmyslitelně spjata s historií a vývojem počítačů a později i herních konzolí. Ve chvíli, kdy byl sestrojen přístroj, který umožňoval naprogramování a hraní hry (ač přiměřeně primitivní co do grafické úpravy i herní mechaniky), netrvalo dlouho, než se to také stalo skutečností.

Za první videohru je možno pokládat hru *Tic-Tac-Toe* (*Piškvorky*), vytvořenou A. S. Douglasem roku 1952 na Cambridžské univerzitě (Purcaru, 2014, s. 64–65). Již z roku 1950 sice pochází program napsaný Alanem Turingem, který měl simulovat šachy, ale reálně spuštěn na počítači byl také až roku 1952 (Clark a Steadman, 2017). Další hrou byl *Tennis for Two* (*Tenis pro dva*) od W. A. Higinbothana z roku 1958, kterou si v Brookhaven National Laboratory zahrály stovky návštěvníků (Purcaru, 2014, s. 65), ukazujíc, že zvědavost ohledně počítačových her tu byla od počátku.

První herní počítač byl sestrojen skupinou *MIT Circa*, která byla Higinbothanovou hrou inspirována, velkého komerčního úspěchu ale nedosáhli. To se podařilo až roku 1972 společnosti *Atari*, která vytvořila videoherní zařízení *Odyssey*, první svého druhu na světě (Jirkovský a kol., 2011, s. 12). Na něm si bylo možno zahrát hru *PONG*. Tato hra, ač ve skutečnosti nebyla první videohrou, dnes mnohým hráčům vytane na mysl, pokud mají nejstarší videohru uvést. Jisté povědomí o této hře, při níž dvě plošky na opačných stranách obrazovky (jedna ovládaná člověkem, druhá počítačem či druhým lidským hráčem) odrážejí na sebe navzájem míček, mají i nehráči. Za touto slávou bezesporu stojí fakt, že *PONG* byl první komerčně úspěšnou videohrou (Jtamtéž, s. 12).

Vývojářem her pro *Atari* se mohl bez větších potíží mohl stát téměř každý, což ovšem vedlo k zahlcení trhu velkým množstvím často nepřiliš kvalitních her (ač mezi nimi byly i hry kvalitní a dnes opět až kultovní, např. *Pitfall*), a proto se ze začátku 80. zájem o videohry již značně vytrácel (Jirkovský a kol., 2011, s. 12). Roku 1978 však již byla vydána jedna hra, která měla oproti mnohým nepřiliš kvalitním hrám značný úspěch – *Space Invaders* od společnosti *Taito* (Purcaru, 2014, s. 82). S nově vydanou generací konzolí pak byl úpadek her zastaven a zájem opět rostl, s vývojem technologií přicházela grafická vylepšení.

S příchodem osobních počítačů se objevil konkurent konzolí, a toto soupeření trvá dodnes. Videoherní průmysl se tím v té době dostal do finančních potíží, protože hry bylo možné nelegálně kopírovat a přehrávat na svém počítači namísto jejich koupě. Na trh přicházelo

množství různých strojů, které zde není třeba všechny vyjmenovávat, zastavíme se až u společnosti *IBM*, která vydala svůj první osobní počítač roku 1981, a ač nebyl prvním osobním počítačem, v mnohém se od ostatních lišil a předčil je a dal vznik dalším počítačům, které s ním byly kompatibilní (Purcaru, 2014, s. 83). Tento počítač využíval operační systém *Microsoft DOS*, první operační systém od společnosti *Microsoft*, která nyní vytváří právě i operační systémy *Windows*, na které je většina počítačových her uzpůsobena.

Vývoj videoher pokračoval jak na konzolích, tak na počítačích. Přibližně od první poloviny 90. let se rozvíjela tvorba větších her, důležité byly 3D technologie, s rozšiřováním přístupu k internetu se mohly též rozvíjet online hry. Významný dopad mělo též vydání první konzole *PlayStation* roku 1994. Hry se ovšem také stávaly méně různorodé (Esposito, 2005, s. 5). Povědomí o videohrách se pak dále šířilo, hráčů přibývalo a říci, že videohry patří do současného života či kultury tak, jako např. televizní seriály, již pravděpodobně není nijak kontroverzní tvrzení.

V dnešní době jsou pak na vedoucích pozicích pro hraní „větších“ her (tzn. ne her hraných např. na mobilech, tabletech či konzolích do ruky) tři stroje: Počítač (stolní či notebook) a herní konzole *Sony PlayStation 5* a *Xbox Series X*. Všechny tři se těší velké oblibě, dle preferencí hráčů, a nezdá se, že by se mezi nimi mohly objevit spory o to, která platforma je pro hraní her nejlepší. Existují též specifické urážlivé výrazy ve slovníku hráčů pro osoby, které preferují jinou herní platformu než oni. Některé hry jsou navíc exkluzivní pouze pro jednu či dvě z těchto platform, což též může ovlivňovat preference, a jsou i případy, kdy společnost vyrábějící jednu z konzolí zaplatí výrobcům hry za alespoň dočasnou exkluzivitu hry pro svoji platformu. Příkladem může být hra *Rise of the Tomb Raider* s exkluzivitou pro platformu *XBox* pro 1. rok vydání (Anlezark, 2014), případně se jedna hra pro různé platformy mírně liší, např. dodatky k ní (Fahey, 2008). Již pouze toto jednoduché rozdělení, tedy na hráče na PC, Xboxu a PlayStationu ukazuje, že hráči videoher nejsou jednodušská skupina, ba mezi nimi mohou panovat až zbytečně přehnané spory.

Celkově lze i na této stručné historii videoher vidět, že vývoj procházel komplikovanou cestou přes mnohé přístroje a rozšiřující se zájem hráčů. I jazyk videoher se tedy musel neustále měnit a přizpůsobovat dané situaci, vyvíjet se spolu s hrami a s technologiemi, kterými byly vytvářeny, jakožto i s hráči, kteří se o ně zajímali a případně je sami vytvářeli.

5.2 Současná subkultura

V současné době není již subkultura hráčů videoher tak oddělená od většinové společnosti a mainstreamu jako dříve, kdy počítače nebyly samozřejmou součástí domácnosti a konzole byly též méně rozšířené. Dnes již navíc stačí na menší videohry pouhý mobilní telefon, který má v podstatě každý. I přesto může být subkultura hráčů pro nehráče ne vždy srozumitelná, nejen co se týče mluvy, ale i třeba samotného zájmu o takového koníčka, který i přes některé stále přetrvávající představy nenáleží zdaleka jen dětem a náctiletým. Hráčům videoher se též říká *gameři* (sg. *gamer*, z angl. *gamer* – hráč), s tímto označením se setkáme především v jejich vlastní komunitě. Hraní videoher pak může být nazýváno též výrazem z angličtiny, *gaming* – ač českým ekvivalentem je *hraní*, anglickým výrazem se většinou rozumí specificky hraní videoher. Též videohry samotné mohou být nazývány *gamesami* (sg. *gamesa* z angl. pl. *games* – hry). V této práci ale budeme využívat označení *hráč videoher*, *hráč počítačových/konzolových her*, případně jen *hráč*, jakožto i *hraní* a *hra* či *videohra*, případně *počítačová/konzolová hra*.

Díky tomu, že jsou dnes hry již značně rozšířené, lze rozlišovat i mezi mainstreamem a nezávislými (tzv. *indie*) hrami. Tak jako např. u filmů, kde je mainstream v obecně širším podvědomí a více lidí o mainstreamových filmech ví (ač je třeba ani neviděli), tak i u videoher jsou právě tyto mainstreamové hry hrány velkým množstvím hráčů. Často se jedná o tzv. *AAA hry*, kdy se již při jejich výrobě počítá s velkým úspěchem a jsou do nich vloženy velké finanční prostředky. Nehráči pak rovněž mohou být obeznámeni s jejich existencí, ač s malým množstvím konkrétních informací, a jak hráči tak nehráči mnohé hry též sledují v *Let's Play* videích, tedy hrané jinými hráči. Naopak indie hry se obvykle dostávají k menšímu množství hráčů, ač je zde šance, že se díky náhlé popularitě stanou masově hranými a de facto součástí mainstreamu.

Tak jako v případě filmového průmyslu existují i v herním průmyslu velké společnosti, které do tvorby her vkládají značné částky, včetně pak do následné marketingové kampaně, jakožto existují i velmi malá studia, či dokonce i jednotlivci, kteří tvoří videohry s malým či žádným rozpočtem ve svém volném čase. Na rozdíl od již zmíněných filmů ale u her probíhá rychlý vývoj, co se jejich tvorby a technologií týče – to, co je u filmů (a jen některých) většinou pouze malou součástí ve formě speciálních efektů tvořených počítačem, to je u her jednou z hlavních složek. Myslíme tím jejich grafickou stránku. Diskutování o ní je běžné a časté

a obohacuje tedy slovník hráčů o výrazy s ní související, např. *dynamiccké osvětlení* (světlo ve hře, které se chová „reálně“).

Výše využití přirovnávání her k filmům není náhodné, v dnešní době se na děj her klade větší důraz než kdy předtím, výpravná stránka a herecké výkony se těší značné pozornosti. Nejde zde jen o hlas – s využitím tzv. motion capture technologie jsou herci ve speciálních oblecích opatřených značkami snímáni kamerami z mnoha úhlů naráz a poté jsou jejich pohyby včetně mimiky přeneseny na počítačem vytvořenou postavu. Ve hře pak tedy sledujeme herecké výkony skutečných herců. Zde vidíme, jak se s měnícími se technologiemi pro tvorbu videoher mění či rozšiřuje též slovník (viz *motion capture*).

Jelikož se u videoher, a zejména pak u počítačových her, při jejich tvorbě a hraní nutně operuje s počítačem, velký vliv na hráčskou subkulturu má také dnes již všudypřítomný internet. Na něm vznikají online hráčské komunity, koneckonců ne nepodobně tak jako u jiných subkultur v dnešní době. Mezinárodní styk se odehrává převážně v angličtině, což je jedním z důvodů velkého množství anglicismů mezi hráči. Dalším důvodem je též fakt, že nebylo tak dlouho, co se lokalizace (tedy překlad do jazyka té které země, ať už pomocí titulků či dabingu) her nedala považovat za samozřejmost. Původní znění her bylo (a je) ve většině případů anglické, i pokud vývojáři nepocházejí z anglicky mluvící země. I v dnešní době pak lokalizace do češtiny bývá prováděna pouze za použití psaného textu, ne s dabingem. Ten se obvykle týká jen několika jazyků s větším počtem mluvčích, např. španělštiny, němčiny či japonštiny. To zaručuje téměř nevyhnutelné setkávání se s angličtinou během hraní, čímž se i hráči neznalí angličtiny naučí některé častější videoherní výrazy. To může vést i k jistému komolení. V případě psaného anglického textu pak někdy dochází i k vlastnímu „vymýšlení“ výslovnosti, které se pak upevňuje, pokud se začne používat mezi více hráči, kteří spolu komunikují mluveným jazykem.

U hráčské subkultury je pak k dispozici multiplayer, tedy možnost, aby spolu více hráčů hrálo jednu hru. To je možné fyzickým sdílením jednoho počítače, propojením více počítačů přes LAN kabel, a v dnešní době právě velmi rozšířené hraní přes internet. Hry, které nějaký typ multiplayeru nabízejí, jsou v dnešní době již velmi hojné, a proto internetové propojení fanoušků není pouze pro vzájemné setkávání, ale též pro společné prožívání her při samotném hraní. Dnes již nejde ani pouze o počítače, multiplayer přes internet je stejně tak možný i na konzolách, zatímco dříve konzole nabízely pouze možnost připojení více herních ovladačů k jedné konzoli. Nemůžeme ale jedno zaměňovat za druhé – vzhledem k tomu, že oba hráči

při hře sledují stejnou obrazovku, jedná se o trochu jiný styl hry, než když má každý svoji vlastní. Podobný je také rozdíl mezi hraním na jednom společném počítači, tedy i na jednom společném monitoru a jedné společné klávesnici, nebo každý u svého počítače. Toto může ovlivnit slovník, protože hráči na jedné klávesnici musejí používat jiné klávesy, navíc musejí často využívat tzv. splitscreen (rozdělenou obrazovku).

Hra na jedné obrazovce také obvykle znamená hru mezi přáteli či rodinou, zatímco hraní online znamená v mnoha případech setkávání se se zcela cizími lidmi, se kterými lze hovořit v reálném čase při používání mikrofону či psaním do herního chatu, a nabízí tak unikátní komunitu při každém hraní. Hráči ovšem mohou tvořit i stálé komunity skládající se z osob z celého světa. Tito hráči spolu mohou hrát již dlouho a často se považují za přátele, přestože se nikdy nepotkali offline, tzn. ve skutečném světě. Pro online diskuse při multiplayeru je běžné, hlavně u akčních her, používat velice vulgární, případně i politicky nekorektní slovník. Tato diplomová práce nezahrnuje tento způsob komunikace, jelikož se zaměřuje především na singleplayer hraní.

Komunikace mezi hráči či fanoušky videoher se může odehrávat též během tzv. streamování, tedy vysílání vlastního hraní v přímém přenosu. Jedná se v podstatě o *Let's Playe* v reálném čase. Ač jsme vybraná videa hledali na YouTube, velké množství *Let's Playů* je možno nalézt též na webu *Twitch*, který je ovšem určen právě pro hraní v přímém přenosu a nahraná videa po krátké době automaticky maže. Tam je též možný větší kontakt s diváky, protože s nimi hráč může komunikovat prostřednictvím chatu, do kterého během sledování píší. Takto streamovaná hra může být jak singleplayer, tak multiplayer.

Další možnosti onlinového styku fanoušků jsou pak komentářové sekce k recenzím her na herních webech, ať už se jedná o recenze psané či ve formě videa, blogové příspěvky a komentáře k nim a všechny typy sociálních sítí. Možnost komentáře je v dnešní době na internetu téměř všudypřítomná. Existují i herní fóra, jak oficiální, tak zakládaná fanoušky. Nelze opomenout též webové stránky tvořené samotnými fanoušky, zaměřené většinou na jistou herní sérii, případně více her podobného žánru, nebo naopak různé hry stejného vydavatele. Záleží pouze na zájmu tvůrce daného webu.

Lidé hrající videohry také často mívají jisté povědomí o počítačovém hardwaru a softwaru, ať už třeba jen z důvodů systémových požadavků her na platformy, na kterých jsou spouštěny. To přispívá k většímu prolnutí informatiky a zájmu o videohry. Někdy pak toto u hráčů přejde

i v tvorbu her vlastních, ať již profesionálně či jen jako koníček, jak již bylo zmíněno výše. Setkat se s vývojářem videoher, který je zároveň sám nehraje či alespoň nehrál v minulosti, by bylo velice vzácné. Jedná se o koníčka, který poměrně běžně bývá předchůdcem profesionálního zapojení se do tohoto průmyslu.

Co se týče samotné interakce hráčů, ať už online nebo fyzicky, zkušenosti jsou velmi individuální. Nelze opomenout sexismus vůči hráčkám, projevující se především názorem mužských hráčů, že hráčky nejsou schopné hrát tak dobře jako muži, případně že svůj zájem pouze předstírají. Může jít až k přesvědčení, že žádné „skutečné“ hráčky vlastně neexistují, přestože v dnešní době je poměr mužských a ženských hráčů víceméně vyrovnaný. Ženy tvoří přes 40 % hráčů (Paaßen, Morgenroth a Stratemeyer 2017). Dále se misogynie může projevovat při online hraní, hlavně při komunikaci mikrofonom. Sexistický jazyk a sexismus vůbec je bohužel stále běžnou záležitostí (Fox a Tang, 2014). Tento prvek hráčské kultury je poměrně dobře znám a není obtížné na něj narazit i jen náhodně na sociálních sítích. V této práci tento prvek nezkoumáme.

Na závěr této kapitoly je pak nutno zmínit též i to, kdo je za hráče považován hráči samotnými. Jeden člověk může být druhým nařčen z toho, že nehraje hry dostatečně často, případně ne ten „správný“ typ her a není tedy „skutečným“ hráčem. Tito lidé, kteří hrají pouze menší hry, např. na mobilu, nemusí být za hráče považováni ani sami sebou. V souvislosti s tím se můžeme setkat i s výrazy *hardcore* (zarytý, skalní) a *casual* (všední, neformální, pro volný čas). První výraz by označoval velice zapáleného hráče, který s videohrami tráví denně hodiny a bere je i velice vážně, druhý výraz pak hráče občasného, který hry nepovažuje za nic více než obyčejného koníčka a obvykle nehraje hry vyžadující větší námahu a množství času, také bývá méně zbláhý ve slovníku zapálenějších hráčů. Ve slovníku *hardcore* hráčů se označení *casual* (či *casuals* pro plurál) objevuje i v pejorativním významu. Na slovní spojení *filthy casual*, „tedy špinavý hráč všedních her“, lze narazit u *hardcore* hráčů, kteří se svou zálibou zachází až příliš daleko a kteří kohokoli méně zapáleného považují za svým způsobem nedostatečného. Existují pak samozřejmě hráči, kteří se nepovažují ani za jeden z těchto extrémů, ale neexistují žádná měřítká, jak přesně hráče rozdělit. Jedná se pouze o označení, která mohou hráči používat mezi sebou, jak pro sebe, tak pro druhé.

5.3 Žánrové dělení her

5.3.1 Akční hry

Akční hra je pojem, pod který je možno zařadit velké množství na první pohled velmi odlišných her, zejména proto, že čistě akční hra de facto neexistuje a je kombinací více žánrů, např. akční RPG hra. Jejím hlavním atributem je, jak již z názvu vyplývá, akční naladění, a to obvykle spojené s násilím, často za použití zbraní. Zabíjení nepřátel je očekávanou složkou, ač se mohou objevit vzácné výjimky. U akčních her je důležitou složkou též umístění kamery, tzn. jak se herní prostředí hráči na obrazovce zobrazuje. Ve 3D hrách, mezi které patří de facto všechny „velké“ současné hry, pak rozlišujeme především mezi *FPS*, tedy *first-person shooter* (střílečka z pohledu první osoby)⁴ a *TPS*, *third-person shooter* (střílečka z pohledu třetí osoby). I přes výraz *shooter* (střílečka) se tyto typy pohledu vyskytují i u jiných her než akčních, u akčních her je ovšem poněkud běžnější o typu pohledu informovat při popisu hry. *FPS* hra nabízí pohled přímo z očí ovládané postavy, týká se tedy pouze her, ve kterých je ovládána nějaká osoba či stvoření. Na obrazovce jsou vidět jen ruce a zbraně v nich držené, případně nohy při pohledu dolů. U *TPS* je kamera od postavy mírně vzdálená a umožňuje pohled na celou či skoro celou postavu zezadu. Některé hry, nejen akční, pak nabízejí libovolné přepínání mezi oběma režimy pohledů. U 2D her bývá kamera umístěna buď také z pohledu *FPS* či *TPS*, napodobující 3D hru, nebo např. z boku či kolmo seshora.

5.3.2 Dobrodružné hry

Dobrodružné hry, nazývané též *adventury* (z anglického *adventure* – dobrodružství) se vyznačují interakcí s videoherním světem, kterou se hráč snaží nalézt cestu kupředu, případně splnit nějaký jiný cíl, který by mu pomohl postoupit dále příběhem. Čisté *adventury* mají obvykle jen malé množství násilí, víceméně dětinský způsob zobrazení tohoto násilí, či naprosto žádné. Důležitý je ovšem propracovaný, poutavý děj. Postava je často ovládána pouze (či převážně) za pomoci počítačové myši. Hráč klikáním na místo na obrazovce ukazuje postavě, kam jít, a přikazuje jí, aby interagovala s předměty a jinými postavami (prozkoumala, sebrala atd.). Již sebrané předměty má hráč k dispozici v inventáři (tzn. prostor, kde je uloženo vše, co s sebou postava nosí – inventáře nejsou k nalezení zdaleka

⁴ Pozor na záměnu s termínem *Frames per Second*, který používá identickou zkratku *FPS*. Tento termín znamená, doslova přeloženo, „snímků za sekundu“, označuje tedy snímkovou frekvenci. Ta je u videoher též velmi důležitá, protože nedostatečně plynulý, „cukající se“ obraz může především u akčních či závodních her, u kterých záleží na rychlosti, způsobit fatální pochybení (např. zabít nepřítelem). Tento problém se vyskytuje především u nejnovějších her s největšími systémovými požadavky, u online her může způsobit podobné potíže pomalé internetové připojení.

pouze u adventur, ale též u her akčních, RPG atd.), tam je může kombinovat dohromady či vybranou věc z inventáře „použít“ na nějakou věc v herním světě.

5.3.3 RPG

RPG je zkratkou pro *Role-Playing Game*, v překladu doslova „hra na hraní rolí“, tzn. hra, kde se hráč dostává do role postavy, kterou si vytvoří podle svých představ, a to často do velkých detailů a s možností postavu libovolně pojmenovat. Tímto se RPG liší od her, kde je předem určen protagonista s jistými schopnostmi, vybavením, životním příběhem apod. a nelze ho prakticky nijak před začátkem hry upravit. (V dnešní době se ovšem prvky RPG her mohou vyskytovat i u her s konkrétní postavou, v tom případě pak tato postava může po ukončení hry různými hráči vypadat značně odlišně, mít odlišné schopnosti atd.) RPG hry patří mezi ty, u kterých se někdy lze setkat s tzv. otevřeným světem, což znamená, že neexistuje předem vytyčená cesta, hráč se může po daném herním světě pohybovat víceméně volně a nemusí následovat hlavní dějovou linku. Soubojový systém se může značně lišit podle toho, jakým způsobem hráč bojuje (výběr zbraně, taktiky apod.) a hra tak může nabízet odlišný zážitek při každém znovu započatém hraní. Tato „vhodnost k opakování hraní“ (angl. *replayability*) je lákavá pro mnohé hráče a bývá proto i cílem vývojářů.

5.3.4 Další žánry

Kromě třech již vyjmenovaných žánrů pak můžeme nalézt velké množství dalších. Neexistuje pravděpodobně jednotné rozdělení všech videoherních žánrů a jakékoli tyto všeobjímající pokusy se odehrávají převážně online. Různé dělení používají nejrozumnější herní zpravodajské weby, e-shopy, ale také třeba online encyklopedie *Wikipedie* apod. a samozřejmě hráčské komunity samotné. Z dalších žánrů pak tedy uvedeme ty, na které je možné narazit ve větším množství zdrojů, kromě již uvedené *Wikipedie* pak tedy využijeme ještě online hráčskou platformu *Steam*, herní platformu *Origin* a herní platformu *GOG*. Vyjmenovat pak můžeme tyto žánry: masivně multiplayerové hry (MMORPG), simulace, sportovní hry, závodní hry, strategické hry, plošinovky, bojové hry a akční adventury. U mnohých z nich jsou možné i kombinace (kombinace akční adventura je natolik častá, že se obvykle uvádí jako samostatný žánr, jak vidíme i zde). Z tohoto výčtu je poměrně zjevné, že na rozdíl např. od filmů či knih, u nichž je žánrem popisován druh příběhu či prostředí, převažuje u her popis podle způsobu, jakým se hra hraje.

5.4 Zkoumané hry

Velice stručně zde nyní představíme jednotlivé hry, které jsme v této práci využili. *Mafia 2* (2010) je česká akční hra, která se dočkala mezinárodního věhlasu. Její děj se odehrává ve fiktivní americkém městě ve 40. a 50. letech 20. století v prostředí italské mafie. *Okhlos* (2016) je akční hra odehrávající se v antickém Řecku. Hráč ovládá filozofa, který je kritický k řeckým bohům a snaží se přesvědčit lidi, aby se k němu přidali a společně bohy porazili. Hráč poté de facto ovládá celý dav. *Syndrome* (2016) je akční sci-fi hororová hra, ve které hráč ovládá technika, který se probudil na hvězdné lodi z umělého spánku. Loď je zdánlivě opuštěná a on se snaží najít příčinu. Během hry musí řešit hádanky a bojovat s nepřáteli, či se nepřátelům pokouší vyhnout. *Seasons After Fall* (2016) je akční plošinovka, ve které hráč ovládá lišku, která prochází kouzelným lesem a řeší různé hádanky. *Headlander* (2016) je akční sci-fi hra, ve které hráč ovládá hlavu posledního přeživšího člověka poté, co svět ovládly počítače. Hráč může tuto hlavu „napojit“ na robotická těla a tím získat schopnosti, které by samotná hlava neměla, a probouvat se tak skrze nepřátele. *Umbrella Corps* (2016) je multiplayerová akční hra, spin-off známé herní série Resident Evil. Hráči kooperují, aby pozabíjeli hordy zombie, které na ně útočí. *Cossacks 3* (2016) je strategická hra z období kozáků. Hráč má na starost svůj národ, musí činit ekonomická rozhodnutí, vést války apod. *Master of Orion* (2016) je sci-fi strategická hra, ve které hráč ovládá kolonii na jedné planetě a jeho cílem je tuto kolonii rozvíjet a kolonizovat další planety. *Tyranny* (2016) je fantasy RPG, ve které hráč ovládá jednu postavu s cílem nastolit po válce pořádek. Kromě boje je důležitou složkou hry činění různých rozhodnutí při komunikaci s ostatními postavami, tato rozhodnutí pak silně ovlivní děj hry. *Dex* (2015) je sci-fi akční RPG, ve kterém hráč ovládá postavu, která plní různé mise uložené postavami, které potkává. *World of Warcraft: Legion* (2016) je rozšíření známé MMORPG hry *World of Warcraft*. V té hráč hraje za postavu, kterou si sám vytvoří a přizpůsobí svým požadavkům, poté plní mise uložené od postav, které potkává, a bojuje z různými nepřáteli. Rozšíření *Legion* přidává nové oblasti, předměty apod. *Deus Ex: Mankind Divided* (2016) je kyberpunková akční RPG odehrávající se v blízké budoucnosti. Hráč ovládá postavu, která prochází fiktivní verzí našeho světa, plní mise a bojuje s nepřáteli. Postavu si také může různě upravovat pomocí tzv. augmentací, tedy mechanických vylepšení. *Gothic* (2001) je fantasy RPG, hráč hraje za jednu postavu, kterou si vytvoří, plní úkoly a bojuje s nepřáteli. *Shadow Warrior 2* (2016) je akční adventura. Hráčova postava dostane na počátku úkol od jakuzy, který se snaží splnit. Hlavní náplní je boj s nepřáteli. Hráčova postava také často děj vtipně komentuje. *Dishonored 2* (2016) je akční

adventura, ve které si hráč může vybrat jednu ze dvou postav, za které bude hrát. Důraz je na děj i na vylepšování schopností postavy a boj s nepřáteli, či vyhýbání se jim. *Mirror's Edge Catalyst* (2016) je akční adventura, ve které se hráč se svou postavou pohybuje především po střechách mrakodrapů a jiných místech vyžadujících parkour. Cílem je plnit mise a doručovat zásilky, nechybí ale též boj s nepřáteli. *Watch Dogs 2* (2016) je akční adventura z hackerského prostředí, hráč plní mise a bojuje proti nepřítelům. *Song of the Deep* je akční adventura odehrávající se pod mořem, hráč ovládá dívku, která se v ponorce snaží najít svého otce. Důraz je na překonávání překážek logickým myšlením. *No Man's Sky* (2016) je akční adventura založená na prozkoumávání vesmíru a objevování nových planet. Hráč ovládá postavu, která kromě prozkoumávání musí též přežít v nehostinných mimozemských podmínkách, bojovat proti nepřítelům a obchodovat s jinými postavami. *Worms W.M.D* (2016) je akční strategie, ve které hráč ovládá skupinu červů, jež jsou schopni používat rozličné zbraně. Cílem je zabít nepřátelskou skupinu červů.

6 Slovní zásoba hráčů videoher

6.1 Tematické skupiny klíčových slov

Klíčová slova vybraná ze zkoumaných vzorků jsme rozřadili do tematických skupin na základě toho, jaké oblasti ve hrách či mimo hru se týkají, tedy v podstatě do skupin nazvaných dle příslušných hyperonym. Tematické skupiny jistě nejsou vyčerpávající co do celkového slovníku hráčů videoher, opět se zde lze setkat s omezením kvůli zaměření práce pouze na určité žánry (akční, RPG a strategie s přesahem do akčních adventur). Celkem se jednalo o 15 skupin: výzbroj, předmět nebojový, činnost bojová, činnost nebojová, nehmotné složky hry, herní součást, videoherní žánr, popis hry, informatika, postava, člověk (reálný), herní konzole/platforma, místo, událost a organizovaná skupina.

Dělení by bylo možné provést i jiným způsobem, např. hra z prostředí jisté profese bude používat též slovní zásobu osob vykonávajících tuto profesi. Odehrává-li se děj v době dávno minulé, můžeme se setkat s archaismy a historismy, což platí též pro žánr fantasy. Naopak žánr sci-fi může používat moderní i smyšlené technologické termíny. Někdy se podobné či stejné termíny vyskytnou i ve zcela nesouvisejících sci-fi hrách, pouze z důvodu podobného prostředí. Toto rozdělení by však bylo relevantní např. jen pro skupinu her v jednom konkrétním žánru a porovnání jejich slovníku.

6.1.1 Výzbroj

Se skupinou výrazů vztahujících se k výzbroji se lze setkat především ve hrách, které obsahují bojovou složku. Pro žánry her, ze kterých jsme vzorky vybírali, je tedy tato skupina nepřekvapivá. Můžeme uvést zbraně, které existují v reálném světě, např. *Desert Eagle* [dezert ígl], což je velice silná a těžká pistole, jejíž název byl v mluvě hráče také zkrácen pouze na *Desert* [dezert], nebo např. *uzina*, tedy samopal UZI. Dále *stun gun* [stan gan], tedy omračující zbraň, či *sticky grenade* [styky grenejt], tedy lepidlový granát, který se přichytí k cíli. Z obecnějších názvů se zde nachází také výraz *guna* [gana], tedy *gun* (angl. palná zbraň), jejíž adaptaci pomocí *-a* můžeme vysvětlit vlivem českého ekvivalentu *zbraň*, který má rod ženský. Mezi fiktivními zbraněmi lze nalézt např. *bananabomb*, jakožto i český překlad *banánová bomba*. Tato zbraň je typická pro herní sérii *Worms*. Jak název napovídá, jedná se o bombu ve tvaru banánu. Dále se ve vzorku vyskytují též fantasy zbraně jako *Bojový meč* či *Meč rozsudku*. Mezi výzbrojí lze nalézt i pár výrazů, které neoznačují přímo zbraně, jako

Ammo clip [emou klip] (zásobník nábojů) či *exosuit* [egzosujt] (speciální oblek ve hře *No Man's Sky*, díky kterému může hráčova postava přežít ve vesmíru).

6.1.2 Předmět nebojový

Ve hrách se lze setkat s velkým množstvím předmětů, se kterými je možno interagovat, je možno je sebrat či nějakým způsobem použít, zničit apod. Vzhledem k tomu, kolik předmětů se týká boje, rozhodli jsme se vytvořit společnou skupinu pro všechny předměty, které se naopak boje netýkají. Lze sem zařadit např. *zlaták* či *nuget*, což jsou platidla v různých hrách, v prvním případě se jedná také o příklad historismu. Dále tato skupina zahrnuje předměty jako *lékárnička* či *keypad* [kýpet] (číselná klávesnice). Mezi obecnějšími výrazy se nachází *item* [item] (sebratelná věc) či *chesta* [česta] (z angl. *chest* – truhla), ve které je právě možné najít nějaké *itemy* nebo též *goodies* [gúdýs] (v překladu lahůdky, dobrůtky; jakékoli sebratelné předměty, zvláště hráči prospěšné). Mezi jiné předměty, zajímavé hlavně tím, že je hráč ve svém českém projevu nazval anglicky, lze uvést např. *Coffee Cup* [kofí kap] (kelímek na kávu), *shrine* [šrajn] (svatyně) či *grappling hook* (háček připomínající kotvu, k němuž je připevněn provaz). Mezi fiktivní předměty uvedeme *ninjalano* (lano, pomocí něž může hráč přemístit svou postavu či manipulovat s jinými předměty) či *audiograph* [audiograf] (fiktivní přístroj pro audiozáznam).

6.1.3 Činnost bojová

Během soubojů se lze ve hrách setkat s mnohými pohyby či úkony, které se jistým způsobem jmenují, ať už se jedná o název ve hře přímo použitý, či o pojmenování, které si vytvořili či odvodili z daných názvů sami hráči. Ti mohou používat výrazy jako *fight* [fajt] (boj) či *combat* [kombat] (souboj) nebo též české *rubačka* či *řež*. Mezi názvy přímo ve hře lze nalézt např. *Shadow Kill* [šadoukil] (stínové zabití), a to v herní sérii *Dishonored*. Setkáme se pak také s verby jako *pokillovat* [pokilovat] (z angl. *kill* – zabít, tedy pozabíjet) či *fajtit* (z již zmíněného *fight*, které může znamenat též bojovat).

Zajímavé je pak slovo *akce*, to má v SSČ tyto definice: „1. (veř.) činnost zaměřená k něj. cíli: náborová akce; být v akci jednat; bojovat; fyz. princip akce a reakce protikladných sil 2. podnik 3: kulturní akce“ (Filipec a kol., 2005). První z těchto významů je relevantní i pro hry v tom směru, že se ve hrách neustále něco „děje“ a příklad „bojovat“ je pro mnohé hry velice důležitý. V konkrétně videoherním významu se pak lze se slovem *akce* setkat i jako s názvem žánru, o tom více v kapitole 6.1.7.

6.1.4 Činnost nebojová

Kromě boje lze ve hrách narazit i na mnoho úkonů, které se soubojů netýkají. Může se jednat o úkony činěné „fyzicky“ postavou, např. *vylepšit*, či o úkony, které pro postavu dělá hráč, např. *léčení*. Nejednou se ale jedná o jistou kombinaci, tedy že ač by danou činnost měla provést postava, hráč ji nevidí toto skutečně dělat, pouze to předpokládá, zatímco úkony ve hře za postavu sám dělá. Příkladem nám může být sloveso *equipnout* [ekvipnout] (z angl. *equip* – vybavit se; tedy tedy zařadit předmět či výzbroj do skupiny používaných, v případě zbraně pak vyzbrojit se jí). Jako další příklady nebojových činností pak uvedeme *healování* [hýlování] (léčení z angl. *heal* – léčit), *quickturn* [kuiktrn] (pohyb postavy - okamžité otočení čelem vzad, z angl. *quick turn* – rychlé otočení) či *pohyb* (činnost, kterou může hráč přikázat postavě udělat, např. skok, běh, skrčení). Mezi slovesy, která tyto činnosti označují, pak nalezneme např. *lootnout* [lútnout] (sebrat předměty, zbraně apod. Z těl mrtvých nepřátel, z truhel apod.; z angl. *loot* – lup; loupit, rabovat), *boostnout* [bústnout] (chvilkově vylepšit nějakou vlastnost, např. běh či skok, také může být ve významu "odpálit někam", tedy boost skoku/pohybu, i nečekaný; z angl. *boost* – povzbudit, podpořit) či *vyupgradit* [vyapgrejdit] (vylepšit, z angl. *upgrade* – vylepšit).

6.1.5 Nehmotné složky hry

Zde představíme různé abstraktní složky hry, ať už se jedná o vlastnosti postav či předmětů, tedy něco nehmotného, co jim jistým způsobem patří. Mezi obecnější výrazy lze zařadit výrazy jako *dovednost*, *schopnost* či *obrana* (ve smyslu vlastnosti postavy co se schopnosti obrany týče, ta může dosahovat různých hodnot). Důležité jsou též výrazy týkající se „bodového“ systému v mnoha hrách. *Zkušenostní bod* či *bod zkušeností*, též anglicky *ability point*, získá hráč za jistý úkon (postup ve hře, zabití nepřítele, nalezení nějakého předmětu atd.). Lze také prostě říci, že sbírá *zkušenosti*. Při dosažení jistého počtu těchto bodů se dostává na vyšší *level*, či česky *úroveň*, tomuto posunu se říká *level up* [levl ap]. *Dovednostní bod* či *bod dovednosti* pak hráč získá za podobné úkony, ale získává jich méně (získá např. 1 *bod dovednosti* za postup na vyšší *level*) a používá je pro přidání nových *vylepšení* a *dovedností* postavám tím, že jim tyto body přerozděluje. *Schopnost* lze též nazvat *abilita* či *abilitka* (z angl. *ability*).

Mezi těmito výrazy se vyskytují i názvy konkrétních vlastností či *dovedností*, které bývají obvykle specifické pro hru či herní sérii, např. *Fire mode* (palný mód), tedy způsob palby ze zbraně, který má hráč k dispozici, pokud získá odpovídající *vylepšení*. Mezi jiná vylepšení

můžeme zařadit např. *Movement speed* (rychlost pohybu) či *Dark Vision* [dárk vižn] (v překladu „temná vize“; schopnost postavy, která umožňuje vidět nepřátele a důležité předměty skrze stěny).

6.1.6 Herní součást

Do této oblasti jsou zahrnuty výrazy, které popisují, z čeho se skládá hra samotná z širšího pohledu, ať už se jedná o herní mechanismy nebo jak je hra uspořádaná a co vše dovoluje. S těmito výrazy se lze obvykle setkat ve větším množství různých her či při mluvení a v diskuzi o nich, ač je zde opět omezení vybranými žánry, které se na vzorku značně podepisují. Existují samozřejmě i hry, které se mohou obvyklému a zažitému hernímu prvku záměrně vyhýbat. Jako příklad zde uvedeme *obtížnost*, což je ve videoherním kontextu vlastnost hry, která určuje např. počet a sílu nepřátel či dostupnost zbraní. Obtížnost lze obvykle nastavit v naprostém úvodu hry, často je ale dovoleno upravit ji dle vlastních potřeb později v menu hry.

Příkladem obvyklého prvku především v RPG hrách je *quest* (doslova hledání či pátrání; ve hře je to pak výprava, na kterou se hráč vydává sám či ve skupině, cílem je např. zabití příšery či nalezení předmětu za odměnu). Jemu příbuzné výrazy jsou *questění* (účastnění se *questů*), *questit* (účastnit se *questů*) a *questový* (týkající se *questů*).

Ve strategických hrách lze narazit na výraz *tah* (jedna činnost či pohyb hráče, ve kterých se střídá s hráči dalšími), pokud se jedná o hry *tahové*. Opakem *tahové* hry je pak ta, která používá *reálný čas* (angl. *realtime* či *real-time*), tzn. nečeká se, až protivník učiní svůj *tah*, ale všichni hráči/postavy konají své úkony, kdy chtějí.

Obecně je pak pro různé hry důležitý výraz *hratelnost*, který popisuje zajímavost, zábavnost a plynulost hry, jednoduše jaký pocit uspokojení hra hráči celkově nabízí. Často se s ním lze setkat v recenzích. Podobný význam má *gameplay* [gejmplej], tedy způsob, jakým je hra hrána: co dovoluje či nedovoluje udělat, jaké nabízí herní prvky, jakým způsobem může hráč hrou projít atd. S tím může souviset též *hype*, tedy velké nadšení ze hry, která teprve vyjde. Tato vysoká očekávání souvisí často i s velkými sliby tvůrců. Zmíněná je v recenzích často též *herní doba*, tedy jak přibližně dlouho trvá hru *projít* (uhrát hru do konce; často upřesněno i jakým způsobem, např. *non-lethal* [non-lítl] = bez zabíjení), jinými slovy jak dlouhý je jeden *průchod* (jedno zahrání hry). Hra může mít *volný svět* (je možno ho volně prozkoumávat, neexistuje daná trasa, kterou se hráč musí řídit), nebo může být třeba rozdělena na *úrovně*

(úseky ve hře, každý úsek bývá o něco těžší než ten předchozí), případně i dále na *obrazovky* (části herní plochy, z nichž se každá vejde akorát na obrazovku; v některých hrách se pak chodí tzv. „po obrazovkách“). Po prvním *průchodu* některé hry nabízejí *New Game+* (možnost začít hru hrát znovu s jistými výhodami, např. ponechání všech zbraní z předchozího hraní).

6.1.7 Videoherní žánr

Přestože se v této práci zaměřuji pouze na tři žánry (akční hry, RPG, strategie s přesahem do akčních adventur), v textech o nich se vyskytují zmínky i o mnoha jiných žánrech, často kvůli přirovnávání. Např. *arkáda* (arkádová hra, tedy poměrně jednoduchý typ hry, který se v minulosti hrával i na videoherních automatech) či *plošinovka* (hra, jejímž hlavním prvkem bývá běhání/skákání po plošinách s cílem někam se dostat; víceméně synonymum pro *hopsačka*). Kromě toho jsou také žánry dále specifikované, pak lze narazit na slovní spojení jako *kyberpunkové RPG* (RPG hra odehrávající se ve světě kyberpunku; kyberpunk je charakteristický všudypřítomnou mechanizací a informačními technologiemi, častá je existence vyspělé umělé inteligence a virtuálních světů, obvykle dystopicky laděno), *2D plošinovka* (*plošinovka*, jejíž herní svět je dvojrozměrný) či *tahová strategie* (strategická hra, ve které se hraje na *tahy*). Narazit lze též na výrazy z názvů videoherních žánrů odvozených, jako *arkádový* či *survival hororový* (mající vlastnosti hororové hry, ve které je důraz na snahu udržet se při životě; z angl. *survival* – přežití). Kombinace mohou být i delší, podle toho, jak komplikovaná daná hra z hlediska žánru je, či do jakých podrobností chce popisující osoba zacházet, např. *retro kyberpunková RPG plošinovka* (hra spadající do žánrů *RPG* a *plošinovka* s prvky *retra* odehrávající se ve světě kyberpunku, viz *kyberpunkové RPG*).

Upozorníme ještě na výraz *akce*, který má kromě významu zmíněného v kapitole 6.1.3 též význam druhý, a to označení pro akční hru vytvořené přidáním nového lexikálního významu k již existujícímu substantivu *akce*, např.: „Čistokrevné akce z pohledu první osoby bývaly žánrem(...)“ (Slavík, 2017).

6.1.8 Popis hry

Popis hry zahrnuje pohled na hry zvnějšku, jakým způsobem jsou popisované, případně hodnocené. Nezahrnujeme žánry, které jsou jakožto poměrně specifická oblast zařazeny do své vlastní tematické skupiny. Ve zkoumaném materiálu pak lze nalézt celkem 4 položky: *AAA hra* je typ videohry s velmi vysokým rozpočtem a velkou reklamní kampaní, očekávající velkou prodejnost a zisky. *Herní jednohubka* je hra, která je velice unikátní a zábavná a ne

příliš dlouhá. *Hot seat* (česky bychom řekli „horké křeslo“) je hra, u které se více hráčů střídá u jednoho počítače, aby vykonali svůj tah, když jsou na řadě. *Kooperační masakr* není příliš užívané označení, doslova popisuje multiplayerovou hru (tzn. hru pro více hráčů), ve které hráči kooperují a masakrují nepřátele.

6.1.9 Informatika

Videohry a jejich hráči neexistují ve vakuu, je tedy zřejmé, že některá výrazy k nim náležející je možné zařadit i do jiných oblastí. Jak již bylo mnohokrát zmíněno, videohry jsou úzce spjaté s informačními technologiemi, a to vcelku logicky, protože bez těchto technologií by videohry ani nemohly existovat.

Když je řeč o ovládní hry, je potřeba využít názvy částí hardwaru. Zde je zjevný rozdíl mezi počítačovými a konzolovými hrami. Na počítači je běžné hrát za pomoci klávesnice a myši, které běžně používají i nehráči, a na konzolách pomocí k nim určených ovladačů. Tento rozdíl ale může být stírán, pokud se hráč rozhodne připojit k počítači konzolový ovladač a jím hru hrát.

Celkově lze říci, že u klíčových slov z oblasti informatiky je velká pravděpodobnost, že s nimi budou obeznámeni i nehráči, kteří jsou v běžném kontaktu s informačními technologiemi. Při ovládní her pomocí klávesnice jsou některé klávesy používanější než jiné, ve zkoumaném vzorku se nachází např. *alt*, *éčko* (klávesa E), *F dvojka* (klávesa F2) či *mezerník*.

Setkat se lze ale také s činnostmi, které jsou potřebné jak ve hrách, tak i v informačních odvětvích, např. *uložit*. Tento výraz známe z textových, grafických i jiných editorů, jakožto i z internetových prohlížečů, ve kterých si můžeme stáhnout z webu soubor a poté ho do našeho zařízení *uložit*. Ve hrách tento výraz znamená zapsat data o postupu ve hře do paměti počítače či konzole, abychom při příštím spuštění hry či smrti postavy mohli začít na této *uložené pozici*, ne zcela na začátku hry. Dále lze narazit i na jiné činnosti, např. *nainstalovat* či *klikat*, setkat se lze též s různými softwarovými výrazy, např. *grafika* (v případě her je pak řeč o grafickém zpracování hry) *snímkování* (snímková frekvence, tedy kolik snímků se na obrazovce vystřídá za sekundu; často označované i anglickou zkratkou *FPS = frames per second*) či *procedurálně generovaný* (mající obsah generovaný na základě algoritmu, zdánlivě náhodně).

Zmíníme ještě hardwarové nároky dané hry na počítač. Toto je téma, kterým se počítačové hry značně liší od konzolových: Zatímco počítače mají různé parametry a je nutno před koupí

hry zkontrolovat, zda vlastněné PC či notebook naplňují požadavky dané hry, konzole nabízejí své víceméně neměnné parametry, kterým se naopak musí přizpůsobit herní vývojáři. Ve vzorku se vyskytuje hned několik výrazů, které by do této kategorie bylo možné zařadit: *Software mod* (mód spuštění hry týkající se grafického vykreslení, a to mód s větším zatížením softwaru než při hardware módu), *základní deska* (část počítačového hardwaru) či *low resolution* [lou rezolušn] (nízké rozlišení, v tomto případě nízké rozlišení obrazu).

Hry nemusejí být zpracované bez chyb, narazit v nich pak lze, tak jako i v jiných počítačových programech, někdy na *glitch* [glič] (porucha či závada v programu), což lze poznat, když hra začne *glitchovat* (chovat se nesprávně kvůli *glitchi*, např. blikající textura, předmět "ležící" na vzduchu apod.). Podobný problém je též *bug* (programátorská chyba při tvorbě programu). Tyto nepříjemnosti může vyřešit *patch*, příp. *peč* (z angl. *patch* – záplata; softwarový dodatek ke hře, který především opravuje její chyby, tzn. *bugy* a *glitche*).

6.1.10 Postava

Do této skupiny řadíme různá označení postav ve hře. Může se jednat o název nepřátel, které na postavu útočí, či postav, které hráči pomáhají či jen neutrálně „žijí“ v daném světě. Dále lze narazit i na názvy různých povolání, které může hratelná postava vykonávat. Zařazeny zde jsou i obecnější názvy pro postavy či jejich vlastnosti.

Z povolání (zvláště u *RPG* her) je možné narazit např. na výraz *priest* (česky *kněz*, jedna z tříd povolání ve *World of Warcraft*) či *retri paladin* (celým názvem *retribution paladin*; *paladin*, druh bojovníka ve hře *World of Warcraft: Legion*, se specializací *retribution*, tzn. *odplata*). Mezi v češtině ustálenými výrazy lze nalézt slovo *mág* (osoba schopná používat kouzla).

Hráč může postavy nazývat podle toho, jak je nazývá hra samotná. Často se jedná o postavy vyskytující se jen v konkrétní hře či sérii, např. *wolfhound* (druh nepřátel v herní sérii *Dishonored*, jakási psovité šelma) či *Protector of the Chef* (nepřítel ve hře *Shadow Warrior 2*). Hráči si postavy někdy pojmenují též podle sebe, zvláště co se týče obecnějších názvů, např. *enemák* (z angl. *enemy* – nepřítel) či *elita* (tedy *elitní* nepřítel – silnější než stejný, ale "neelitní" nepřítel). Z jiných obecnějších názvů pro *nepřátele* se lze setkat též s výrazy *oponent*, *protivník* či *záporák*. Specifičtější druh nepřítele, kterého je možné nalézt v různých žánrech her, je pak *boss* (z angl. *boss* – šéf, vedoucí; důležitý nepřítel ve hře, neobyčejně silný, často se nacházející na konci určité herní sekce, např. *levelu*) a *miniboss* (*boss* menší oblasti).

Co se týče samotného výrazu *nepřítel*, SSČ u něj uvádí tyto významy: „1. *kdo nenávidí někoho a vědomě mu škodí*: z přítele se stal úhlavním nepřítelem, 2. *odpůrce*: nepřítel kouření, tance, žen, 3. *skupina lidí (stát, vojsko, voják) jako voj. protivník: útok na nepřítele; zajmout nepřítele*“ (Filipec a kol., 2005). V oblasti videoher toto označení může označovat protivníka také, výraz ovšem často ztrácí negativní konotace. Nepřítel může být očekávaný a dokonce i vítaný, protože je součástí hry, kterou hráč dobrovolně z vlastního zájmu hraje, bojem s nepřítelem se navíc hráčova postava sama může posílit. Výraz se může navíc týkat i neživých věcí a vůbec může označovat postavu či předmět zamezující hráči v postupu ve hře bez osobních negativních pocitů, pokud můžeme z hlediska kontextu a děje konkrétní hry danému nepříteli přisoudit záměr či emoce.

6.1.11 Člověk (reálný)

Kromě postav ve hrách se mohou hráči vyjadřovat o osobách, které existují v reálném světě, a nějakých způsobem je popisovat. Tento popis může informovat jak o činnosti či zájmu popisované osoby, tak i o hodnocení této osoby mluvčím. Ve zkoumaném vzorku se vyskytují pouze dva výrazy, a to *PC hráč* (hráč hrající na stolním počítači) a *noob* [nup] (z angl. *noob*, vytvořeného mechanickým krácením z *newbie* – nováček; špatný hráč, často proto, že je začátečník, ne však nezbytně). Zatímco první z výrazů pouze popisuje, na jakém stroji hráč hraje, druhý z výrazů je již hodnotící, a to záporně.

6.1.12 Herní konzole/platforma

Herní konzole jsou hardware určený specificky k hraní her. Výrazy k nim se vztahující jsme se proto ke specifickému účelu jejich užití rozhodli oddělit od tematické skupiny zahrnující výrazy z informatiky. Vzhledem k tomu, že byl materiál sbírán z textů tvořeným hráči primárně počítačových her, tato tematická skupina je ve zkoumaném vzorku velice malá. Nalezli jsme pouze výraz *gamepad* (v rukou držený ovladač ke hraní videoher, především konzolových, ale lze připojit i k počítači). Jiné potenciální výrazy by pak zahrnovaly označení dalších částí konzolového hardwaru.

6.1.13 Místo

Ve hrách se mohou vyskytovat místa se specifickým označením, ať již existují ve skutečném světě, či ne. Jako příklad uvedeme *market* (tržiště) či *safe house* [sejf haus] (doslova bezpečný dům; úkryt, který je znám jen určité skupině lidí a kam se může osoba skrýt před nepřáteli).

6.1.14 Událost

Některé události, které se v příběhu hry odehrávají, mohou hráči (či přímo postavy ve hře, od kterých hráči výrazy převězmou) označovat specifickými výrazy. Ve zkoumaném vzorku se nachází výraz *martial law* [máršl ló] (stanné právo, zavedeno v příběhu hry *Deus Ex: Mankind Divided*), zajímavé především tím, že ho autor používá v původní anglické podobě.

6.1.15 Organizovaná skupina

Mezi organizovanými skupinami můžeme najít výraz *jakuza*, což je název fiktivní obdoby téže organizace, která se nachází i ve skutečném světě. Dále narazíme též na výraz *Draenei*, název fiktivní rasy ve hře *WoW: Legion*. Ač tento výraz nalézáme ve vzorku s velkým počátečním písmenem, mimo tento vzorek bylo na internetu možné najít zápis jak s velkým, tak s malým počátečním písmenem, sami hráči se tedy neshodují na jednotném úzu.

6.2. Slangismy, profesionalismy a termíny

6.2.1 Slangismy

Dle definic slangismů v kapitole 4.1.1. jsme ve zkoumaném materiálu našli skupinu výrazů, které by bylo možné do slangismů zařadit. Jedná se především o výrazy nějakým způsobem expresivní. Pro větší přehled je zde představíme podle jednotlivých tematických skupin.

V činnostech bojových lze nalézt *gun-fu* [gan-fu] (blending slov *gun* + *kung-fu*; fikční bojový styl, kombinace palných zbraní a bojového umění), *fajtit* (z angl. *fight* – bojovat) a *uhandlovat* [uhendlovat] (z angl. *handle* – poradit si s něčím, vyřídit něco), přičemž poslední z těchto výrazů by mohl dle konkrétní situace náležet i do činností nebojových. Jak *fajtit*, tak *uhandlovat* jsme pak mezi slangismy zařadili především z toho důvodu, že jejich české ekvivalenty jsou mnohem více zažitá a běžně používaná, zatímco z těchto výrazů více číší snaha o ozvláštnění.

Z reálných lidí lze nalézt mezi slangismy pouze výraz *noob* [nup] (špatný hráč, často proto, že je začátečník), který je obvykle používán expresivně, tedy jako urážka.

U herních součástí se vyskytují výrazy *pařit/zapařit* (hrát videohry, často s velkým zapálením či dlouho) a *červokalypsa* (konec světa způsobený červy), což je blending utvořený samotným autorem textu pro větší ozvláštnění.

Mezi nehmotné součásti hry pak zařadíme *zdravíčko* (vlastnost postavy, nejlépe představitelná jako stupnice či objem látky, která ubývá s každým zraněním a může být doplněna léčením) a *abilitka* (z angl. *ability* – schopnost). V obou případech se jedná o deminutivní tvary, které výrazům dodávají expresivitu. Výrazy *zdraví* a *abilita* jsou běžně používané ve stejných významech, ale bez expresivního příznaku.

Pro popis hry lze použít výrazy *herní jednohubka* (hra, která je velice unikátní a zábavná a ne příliš dlouhá) a *kooperační masakr* (multiplayerová hra, kde masakrují nepřátele), oba se vyznačují expresivitou.

Mezi výrazy pro popis postav se nachází např. *enemák* (z angl. *enemy* – nepřítel), přičemž *enemy* by bylo neexpresivní synonymum tohoto výrazu. Dále pak *butcher* [bučr] (z angl. *butcher* – řezník; hráč tak označil velmi nebezpečnou a agresivní postavu) či *bijec* (postava zaměřená na fyzický boj), opět výrazy expresivní, nebo též *červí bojovník* (hratelná

i nepřátelská postava v sérii *Worms*), kde se jedná o jakési zpestření textu, zatímco by postavu bylo možné nazvat skutečně prostě *červ*.

U předmětů nebojových je možno nalézt výrazy *goodies* [gúdýs] (český ekvivalent jsou lahůdky, dobrůtky; ve hře se jedná o jakékoli sebratelné předměty i zbraně, zvláště hráči prospěšné) a *chesta* [česta] (z angl. *chest* – truhla). První z výrazů je expresivní jak v angličtině, tak i v českém překladu, vzhledem k tomu, že se vztahuje k dobré, vytoužené věci (v angl. by neutrálním výrazem bylo *goods*). Slovo *chesta* je pak expresivní užíváním tohoto anglického, morfologicky adaptovaného výrazu, vzhledem k tomu, že existuje též české slovo *truhla* s též významem.

Ve videoherních žánrech je pouze slangismus *řežba*, což není striktně vzato název žánru, pouze typ hry, ve které se hodně zabývá.

Ve výzbroji lze nalézt dva výrazy: *guna* [gana] (z angl. *gun* – palná zbraň) a *uzina* (samopal Uzi). V obou případech se rozhodnutí zakládá na expresivitě těchto výrazů. Pro *guna* existuje opět více používaný český ekvivalent (palná) zbraň.

6.2.2. Profesionalismy

Profesionalismy se vyznačují úsporností a jednoznačností, na rozdíl od slangismů také nebývají expresivní. Ve zkoumaném vzorku jsme jich, možná až překvapivě, našli větší množství než slangismů. Pro větší přehlednost je opět představíme podle tematických skupin.

Mezi činnostmi bojovými lze nalézt např. výraz *kombo* (adaptované z angl. *combo*, což je zkrácení výrazu *combination* – kombinace; více útoků za sebou, které tak způsobí větší poškození než samostatně) či *chargovat* [čárdžovat] (z angl. *charge* – nabíjet; na použití některých bojových technik je potřeba se "nabít", k čemuž postava vyžaduje čas; český výraz nabíjet má ovšem i význam doplňování munice do zbraně, čímž by mohl znesnadňovat komunikaci).

Z činností nebojových můžeme uvést např. *lootovat* [lútovat] (z angl. *loot* – lup, loupit, rabovat; sebrat předměty, zbraně apod. z těl mrtvých nepřátel, z truhel apod.), *craftit/kraftit* (z angl. *craft* – vyrábět; v některých hrách je možné vyrábět různé předměty), *vylepšovat* (použití na postavu, předmět, zbraň apod. nějaké vylepšení), *healování* (z angl. *heal* – léčit; tzn. léčení [někoho]).

V herních součástech pak lze nalézt např. *průchod* (jedno zahrání, tedy "projít" hry), *raidovní* (týkající se *raidu*; *raid* = druh mise, kde se skupina hráčů snaží porazit skupinu nepřátel či jiných hráčů) či *respawnout* [ryspaunout] (znovu se ve hře po smrti objevit).

Několik profesionalismů jsme našli i v informatice, např. *FPSko* (*frames per second* – snímků za sekundu), zatímco *FPS* by byl termín. Dále *glitchovat* (chovat se nesprávně kvůli glitchi), *odklikávat* (kliknutím počítačové myši odstranit informaci a přejít na další položku s informací, často formou oken; ve hrách lze často odklikávat dialogy postav) a *pixelatý* (obraz s tak nízkým rozlišením, že jsou pouhým okem vidět jednotlivé pixely), tedy výrazy, které by bylo možné popsat více slovy (viz významy v závorkách), ale pro úspornost pro ně bylo utvořeno sloveso, podstatné jméno či přídavné jméno s tímž významem.

Z nehmotných prvků ve hře se lze setkat s univerbizacemi jako *stodesítka* (stodesátá zkušenostní úroveň postavy) či *stotrojka* (stotřetí zkušenostní úroveň postavy) či *čekačka* (dlouhé čekání na to, než soupeř provede svůj tah). Dále pak též např. *critical* [kritikal] (myšleno *critical damage* – kritické poškození; velice silný zásah protivníka).

U postav se lze setkat s výrazy *legendárka* (typ silnějších nepřátel, tedy vlastně univerbizace názvu „legendární nepřítel“) a *miniboss* (*boss* menší oblasti, přičemž *boss* je důležitý nepřítel ve hře, neobyčejně silný, často se nacházející na konci určité herní sekce). U druhého z těchto výrazů by se ovšem dalo polemizovat o přesunu do termínů, dle toho, jak moc toto označení používají i sami herní vývojáři.

U nebojových předmětů se vyskytuje pouze výraz *lékárnička* (předmět sloužící k doplnění zdraví postavy), opět ale mohu polemizovat, zda ho např. běžně nepoužívají i vývojáři.

Názvy videoherních žánrů mezi profesionalismy pak patří v případě univerbizace či jiného upravení označení, se kterým by bylo možné se setkat v herních obchodech apod., např. *tahovka* (tahová hra) či *indián* (vytvořeno z *indie*, což je zkrácenina *independent*, tedy *nezávislý*, *alternativní*; nezávislá počítačová hra vyráběná malým týmem či jednotlivci).

Ve výzbroji se pak lze setkat s univerbizací *čtyřhlavňovka* (čtyřhlavňová brokovnice) a s výrazem *equipnutý* [ekvipnutý] (z angl. *equip* – vybavit, vyzbrojit; předmět či výzbroj zařazené do skupiny používaných, v případě zbraně pak ta zbraň, která je držena v ruce či je první v pořadí k vytasení).

Co se týče celkové charakterizace slangu hráčů videoher, tedy s přihlédnutím jak ke slangismům, tak k profesionalismům, není překvapením, že se lze setkat s velkým množstvím přejímek z angličtiny. Slangové výrazy se objevují v mnoha různých tematických skupinách a prostupují jazykem hráčů natolik výrazně, aby mohl nastat jistý problém s porozuměním, není-li člověk součástí oné zájmové skupiny, především pak navíc i bez jisté znalosti angličtiny. Mnohé výrazy mají neexpresivní alternativy a alternativy českého původu. Slang hráčů videoher je tedy nápadný množstvím anglicismů, v dnešní době tato vlastnost ovšem zdaleka není mezi slangy unikátní. Dále je pak typický velkým množstvím výrazů z informačních technologií a výrazů týkajících se interakce se hrou, které se mohou zdát jako součást běžné slovní zásoby, ale význam je jistým způsobem posunut či upřesněn.

6.2.3. Termíny

Určit, kde se ve videoherní slovní zásobě jedná o termíny, je často obtížné, vzhledem k tomu, že se nejedná o oblast odbornou, pomineme-li videoherní vývojáře (případně i recenzenty a profesionální hráče). V případě vývojářů nacházíme velice úzkou souvislost mezi jazykem hráčů a jazykem z oblasti informačních technologií, jak již bylo v této práci nejednou zmíněno. Slovní zásoba z informatiky se kromě jazyka hráčů videoher šíří i do běžně mluveného jazyka vůbec, přesto ale mají k informačním technologiím hráči o něco blíže než běžný uživatel jazyka, protože je jejich kontakt s těmito technologiemi často bližší a intenzivnější.

Na okraj můžeme dodat, že lze kromě termínů z oblasti videoher sledovat termíny z jiných oblastí, které jsou s videohrami propojeny ať již „zvnějšku“ (tvorba her, marketing, ovládání – zde se opět blíží informatice) či „zvnitřku“ (termíny používané v příběhu hry a vůbec v daném fiktivním světě – např. hra, ve které je jednou z postav lékař, může obsahovat medicínské termíny, které tato postava používá ve své mluvě).

Nahlédnout na termíny můžeme opět jejich rozdělením na tematické skupiny, přičemž ne ve všech skupinách se termín vyskytne. V činnostech nebojových jako příklad uvedeme *pohyb* (činnost, kterou může hráč přikázat postavě udělat, např. skok, běh, skrčení) a *fast travel* [fást trevl] (v překladu *rychlé cestování*; možnost přesunout se po herní ploše bez čekání jina, obvykle jen pokud hráč v této destinaci již někdy byl). První z termínů se významem zdánlivě příliš neliší od významu v běžném úzu, ovšem vzhledem k tomu, že ve hrách je vše vytvořené z jistých „dílů“, i *pohyby* jsou takto rozdělené a je jich tedy v každé hře konečný počet. *Pohyby* lze přirovnat k tahům na šachovnici, tedy jistý ucelený prvek, který je nutno provést

až do konce. Ve hrách je možné někdy *pohyb* i přerušit, ale již to, že můžeme mluvit o přerušení, znamená, že má jistý předem daný konec, kterého může dosáhnout. Druhý termín, *fast travel*, je poměrně značně rozšířen v mnoha hrách (především s otevřeným světem) a jeho význam je zároveň natolik specifický, že by již bylo možné ho za termín považovat. Oba z těchto výrazů jsou používané herními vývojáři.

Z osob jsme mezi termíny zařadili výraz *PC hráč*, který má zjevně jasný a jednoznačný význam: Hráč, který ke hraní používá PC, často v protikladu ke hráčům používajícím konzole. Tento výraz by mohl být používán jak herními vývojáři, tak též recenzenty.

Z výrazů popisujících herní konzole a platformy je možno uvést *gamepad* (v rukou držený ovladač ke hraní videoher, především konzolových, ale lze připojit i k počítači), tedy součást herního příslušenství. Zahrnuje jistou specifickou škálu elektroniky, kterou si hráči jsou schopni dobře představit a chápou přibližný rozsah tohoto významu. Pod tímto názvem jej lze též nalézt v prodejnách elektroniky.

Velké množství termínů lze nalézt v herních součástech, např. *menu* (nabídka ve hře s různými položkami; po spuštění hry se objeví hlavní nabídka s možnostmi typu *Nová hra*, *Nastavení* či *Konec*, jinde ve hře existují i dílčí nabídky), *level* (používaný česky ekvivalent je *úroveň*; úsek ve hře, každý úsek bývá o něco těžší než ten předchozí), *DLC* (*downloadable content* - zvlášť zakoupitelné a stažitelné dodatky ke hře), *herní doba* (průměrný čas, za který je možné danou hru uhrát) či *obtížnost* (vlastnost hry, která určuje např. počet a sílu nepřátel či dostupnost zbraní, často lze nastavit v možnostech hry). Důležitá nám zde byla především jednoznačnost, ale i obecně rozšířená znalost těchto pojmů, a také jejich výsky ve slovníku herních vývojářů.

Další velkou skupinou je pak pochopitelně oblast informatiky. Zde se vyskytují termíny používané i v informačních technologiích, tedy v technických oborech, a tak mohou avšak nemusí být také blíže známy většímu počtu uživatelů češtiny než pouze českým hráčům. Uvedeme tedy pouze několik příkladů, a to *update* (aktualizace programu), *alt* (klávesa Alt), *ukazatel myši* (kurzor ovládaný počítačovou myší) či *procedurálně generovaný* (mající obsah generovaný na základě algoritmu, zdánlivě náhodně).

Do skupiny nehmotných prvků ve hře bylo také zařazeno poměrně velké množství termínů, např. *achievement* [ačívment] (cena za dosažení nějakého úkolu; nepovinné, jde spíše o prestiž hráče), *zkušenost* (nehmotné vlastnictví postavy, měří se *zkušenostními body*, nabývá

se postupně, obvykle bojem či jinou hráčskou činností; při dosažení určitého množství *zkušenostních bodů* hráč postupuje na vyšší úroveň), *mana* (typ energie umožňující používat kouzla, postavy jí mají vždy určité množství, bývá měřena na body), *damage* [demič] (český ekvivalent: *poškození*; používáno ve smyslu útoku, tedy "dát/dostat *damage*") či *zdraví* (vlastnost postavy, nejlépe představitelná jako stupnice či objem látky, která ubývá s každým zraněním a může být doplněna léčením). Opět jsme se řídili především jejich jednoznačností a použitím v herním vývojářství.

V tematické skupině pro popis hry se lze setkat se dvěma termíny, *hot seat* (hra, při které se více hráčů střídá u jednoho počítače a konají své tahy) a *AAA hra* (typ videohry s velmi vysokým rozpočtem a velkou reklamní kampaní).

Mezi postavy jsme zařadili termín *nepřítel* či *NPC* (*non-playable character* - postava ve hře neovládaná hráčem), výrazy pro herní vývojáře nezbytné a s jasně vymezeným lexikálním významem.

Žánry videoher jsme celkově zařadili do termínů, některé si tedy již lze vybavit z předchozích kapitol. Jako pár příkladů uvedeme *akční RPG*, *metroidvania*, *realtime strategie* či *akční plošinovka*.

Mezi nebojovými předměty nalezneme *loot* [lút] (z angl. *loot* – lup; veškeré předměty, zbraně apod., které hráč ukořistí z těl mrtvých nepřátel, z truhel apod.).

Termín *loot* bychom mohli zároveň přiřadit též k výzbroji (vzhledem k tomu, že se u *lootu* může jednat o různé předměty), která je poslední skupinou s výskytem termínů. Kromě tohoto v ní lze nalézt též *EMP* (*electromagnetic pulse*, tzn. *elektromagnetický impuls*; krátké elektromagnetické narušení okolí, které poškodí a/nebo naruší chod elektrických zařízení), vzhledem k tomu, že se jedná navíc i o fyzikální termín. Dále lze uvést též *exosuit* (mechanický oblek, díky kterému postava může přežít v nehostinných podmínkách), který je skutečnou technologií, ač ne tak vyspělou, jako ve hře, ze které tento výraz v našem vzorku je (hra *No Man's Sky*).

Cílem nám zde bylo podat přehled o tom, jaké termíny se ve videohrách mohou vyskytnout. Jak bylo již zmíněno výše, jedná se pouze o jeden možný přístup k terminologii v oblasti videoher. Jistě bychom mohli tuto problematiku pojmout i jinak, bylo by např. možné určování termínů zahrnout zcela, a to právě z důvodu, že se netýká o vědecký ani technický obor (s výjimkou informatiky a odborných termínů vyskytujících se v příběhu hry). Zároveň

ale skutečnost, že technologie jsou pro vytváření her použité, dobře napomáhá k tomu, aby se bylo možné na termíny v oblasti videoher podívat právě skrze ni, skrze videoherní výrobu, tak, jako jsme to udělali zde. Tento přístup pak nabízí poměrně barvitou škálu výrazů, které by jistě stály za bližší zkoumání, včetně toho, jak rychle nové termíny přibývají spolu s vývojem výroby her.

6.3 Terminologizace a determinologizace

V předchozí kapitole jsme si představili termíny, nyní se ovšem podíváme, které výrazy se termíny v mluvě hráčů teprve stávaly a které naopak o příznak termínu přišly. Jak jsme již zmínili v kapitole 4.1.2, pracujeme zde s širším pojetím termínu terminologizace, zahrnujeme tedy nejen sémantické, ale i formální tvoření.

V sémantickém tvoření můžeme nalézt mnohé již zmíněné výrazy, např. *pohyb* (činnost, kterou může hráč přikázat postavě udělat, např. skok, běh, skrčení), *inventář* (úložný prostor ovládané postavy, do něhož hráč umisťuje sebrané předměty, zbraně apod.), *level* (úroveň, úsek ve hře, každý úsek bývá o něco těžší než ten předchozí), *lokace* (prostor ve hře, obvykle jeden z několika, které jsou oddělené stylem, geografickou lokací či prostě jen dveřmi apod.), *mapa* (prostor ve hře, ve kterém se hráč pohybuje), *menu* (nabídka ve hře s různými položkami, po spuštění hry se objeví hlavní nabídka s možnostmi typu „Nová hra“, „Nastavení“ či „Konec“, jinde ve hře existují i dílčí nabídky), *obrazovka* (část herní plochy, která se vejde na obrazovky, v nkt. hrách se chodí tzv. po obrazovkách), *úroveň* (úsek ve hře, každý úsek bývá o něco těžší než ten předchozí) či *textura* (tapeta či prostě zabarvení předmětu ve hře), tedy výrazy, které nabyly nových lexikálních významů ve sféře videoherních vývojářů, kterou můžeme považovat za součást informatiky. Ve výrazech z informatiky, které nejsou specifické jen pro herní vývojáře, pak můžeme nalézt sémanticky utvořené termíny jako *grafika* (grafické zpracování hry), *mezerník* (klávesa mezerník), *načíst/nahrát* (vyvolat dříve uloženou pozici ve hře, kterou si hráč uložil, kdyby jeho postava zemřela či pokud chce hru vypnout bez ztráty dosavadní dosaženého postupu), *uložit* (zapsat data o postupu ve hře do paměti počítače či konzole, při příštím spuštění hry či smrti postavy je pak možno začít na této uložené pozici, ne na začátku hry), *ukazatel* (kurzor ovládaný počítačovou myší) či *data* (počítačová data). Vzhledem k rozšíření informatiky mezi velkou část mluvcích češtiny bychom u mnohých z těchto výrazů již mohli polemizovat o tom, zda svůj příznak termínu již neztrácí či neztratily, na druhou stranu je pro determinologizaci typická významová změna či posun, což se u těchto výrazů zatím zdá se neděje.

Ve formálním tvoření termínů pak nalezneme především velké množství přejímek. V případě herních vývojářů můžeme uvést např. termíny *fast travel* (v překladu *rychlé cestování*; možnost přesunout se po herní ploše bez čekání jinam, obvykle jen pokud hráč v této destinaci již někdy byl), *quickturn* (pohyb postavy, okamžité otočení čelem vzad, z angl. *quick turn* – rychlé otočení), *gamepad* (v rukou držžený ovladač ke hraní videoher, především

konzolových, ale lze připojit i k počítači), *dungeon* (podzemní prostor – kobka, jeskyně apod., časté prostředí zejména pro RPG hry), *gameplay* (způsob, jakým je hra hrána) či *matchmaking* (automatické propojování přihlášených hráčů v online hře do skupin, ve kterých budou hrát), tedy výrazy, které bychom mohli považovat za termíny herních vývojářů již v angličtině. Morfologicky adaptované přejímky, které by bylo možno považovat za termíny, jsou pak např. adjektiva *multiplayerový* a *singleplayerový*, ač již i ty jsou velice běžně používané ve slovní zásobě rozličných českých mluvčích. Krom toho můžeme vyjmenovat též víceslovné kalky, např. *herní plocha* (virtuální oblast, ve které se hra odehrává), *herní doba* (průměrný čas, za který je možné danou hru uhrát), *reálný čas* (u her, které se nehrají na tahy, tzn. nečeká se, než protivník učiní svůj tah, ale všichni hráči/postavy konají, kdy chtějí) či *volný svět* (svět ve hře, který je možno volně prozkoumávat, neexistuje daná trasa, kterou se hráč musí řídit), tyto by ale mohly být mírně sporné, vzhledem k tomu, že jsou v úzu často preferovány výrazy původní, tedy anglické. Syntaktickou či syntanticko-sémantickou terminologizaci pak prakticky nenajdeme, právě z důvodu, že se u víceslovných termínů jedná právě buď o kalky nebo o víceslovné přejímky.

V případě determinologizace pak musíme hledat výrazy, které vlastnost termínu ztratily z důvodu významové změny či posunu, jak již bylo zmíněno výše. Mezi takové výrazy bychom mohli zařadit slova *hacker*, *hacknout*, *hackování* a další příbuzné výrazy, a to z důvodu, že pro osobu, která se mezi mluvčími běžně nazývá *hacker*, a pro činnost, kterou čeští mluvčí nazývají *hackování*, jsou přesnější výrazy *cracker* a *crackování*. Je zde tedy zjevný významový posun.

Obecně je ale těžké v jazyce hráčů videoher nalézt determinologizaci, jelikož se zabýváme výrazy, které jsou v tomto sociolektu stále používané, a tedy u nich obvykle nenastává velký významový posun, i přesto, že se některé z výrazů mohou začít používat i mimo tuto sféru, např. *cheatování*. Použije-li někdo toto slovo pro popis činnosti v reálném světě, tedy například místo podvádění u testu ve škole bude mluvit o *cheatování*, neztratí ani nezmění tento výraz svůj význam ve sféře hráčů videoher. *Hacker* a jemu slova příbuzná jsou výjimkou pravděpodobně proto, že se jedná o jevy vyskytující se hojně též ve filmech a šířící se tedy výrazněji mezi značnou částí mluvčích.

6.4 Přejímky, adaptace a neologie

6.4.1. Přejímky

Již bylo v předchozích kapitolách zmíněno, že se ve slovníku hráčů videoher objevuje velké množství cizojazyčných přejímek, v naprosté většině pak z angličtiny. Hry jsou tvořené buď již v angličtině, či se do angličtiny překládají, aby tak obsáhly celosvětový trh. Není proto divu, že též slovní zásoba související s videohrami má mnoho výrazů přejatých z angličtiny, které nemají svůj ekvivalent v jiných jazycích, či se používají po boku těchto ekvivalentů. To se týká nejen toho, co se ve hrách odehrává, ale i strojů, na nichž jsou hrány, a jiných jazykových oblastí týkajících se her, např. jejich tvorby. Zde ukážeme, jak se toto týká i českojazyčné videoherní komunity.

Na začátek je dobré též dodat, že se v naprosté většině nejedná o nově v angličtině utvořená slova. Jde o běžnou anglickou slovní zásobu, která se v angličtině začala používat též ve videoherní sféře a která se pak do češtiny dostala právě až v kontextu videoher, případně informatiky. Tím samozřejmě nevylučujeme možnost, že jsou některé z výrazů mezi mluvčími češtiny používány i v kontextech jiných, ať už nezávisle na videoherní komunitě či rozšířením určitého výrazu i mimo ni. Jedná-li se o přejímku z angličtiny, která je již v češtině značně zažitá a není spojena primárně s videohrami či informatikou, nepovažujeme ji z námi požadovaného hlediska za relevantní. Jako příkladu můžeme uvést *trailer* – tento výraz, ač v kontextu videoher používaný, není pro hry specifický a nebyl také do češtiny prvně zaveden kvůli nim. Příkladem, který již byl do zkoumaného vzorku zahrnut, může být substantivum *demo*. To označuje část hry distribuovanou hráčům, aby je navnadilo ke koupi dané hry, obvykle je zdarma a je zveřejněno před vydáním plné hry. Na rozdíl od *dema* v hudebním průmyslu, kde se s tímto výrazem setkáme historicky dříve, se jedná o veřejnou distribuci a slouží tedy jiným účelům. Je zde vidět rozdíl mezi tímto výrazem a výše zmíněným *trailerem*, který je např. pro filmy a hry distribuován v podstatě stejně a slouží i shodným účelům, tedy přiměnění veřejnosti ke konzumaci daného produktu.

Mnohé hry jsou překládány do různých jazyků, přesněji tedy psaný text ve hře. U jazyků s relativně velkým počtem mluvčích se můžeme setkat i s dabingem postav a jiného mluveného textu, u jazyků s méně mluvčími, mezi něž patří i čeština, spíše pouze s titulky. Ale i přes překlady se hráč většinou nemůže ve hře všem anglickým slovům vyhnout, pokud se z nich již staly internacionalismy či byla adaptována do češtiny. Výrazy nepoužívané jen pro jednu konkrétní hru pak mohou být mezi hráči používány i při diskuzi o hře s českým

překladem. Dalším důvodem pro používání anglických slov je pak i mezinárodní komunita fanoušků. Pokud s ní český hráč komunikuje, je takřka jistotou, že se tato komunikace odehrává v angličtině, která je jakožto lingua franca hráčům všech zemí nejpřístupnější. Některé výrazy z těchto konverzací pak mohou samozřejmě přecházet i do hráčova vyjadřování v češtině, zvláště neexistuje-li rozšířenější či přímo obecně zažitý český ekvivalent. Můžeme uvést příklad výrazu *spawn*, které můžeme přeložit jako sloveso *zplodit* či *zrodit* či substantivum *jikry*. Ve videohrách pak znamená specificky akci objevení se postavy (hratelné či nehratelné, včetně nepřátel) ve hře, ale též místo, kde k tomuto objevení dojde. V češtině se *spawn* používá jen jako substantivum, sloveso je morfologicky adaptované: *spawnout/spawnovat*. Ve zkoumaném vzorku narazíme na výrazy *respawnout* a *respawnovat*, kterou svou předponou pouze vyjadřují, že se jedná o opakované objevení postavy, které následuje po jejím usmrcení.

Specifickou součástí her, co se týče jazyků, je pak jev, který pro tuto práci není příliš významný, přesto se hodí jej alespoň zmínit: Pro potřeby příběhu se ve hrách, tak jako i ve filmech, knihách apod., můžeme setkat záměrně s cizími jazyky. Např. hra, která se odehrává v Itálii, může být v angličtině, ale zároveň se budeme setkávat s italskými výrazy, ať již v mluvě postav či na různých nápisích v herním světě – vývěsní štíty obchodů apod. Kromě skutečných jazyků lze narazit i na jazyky fiktivní. Zvláště fantasy hry mohou nabízet svůj vlastní uměle vytvořený jazyk či jazyky. Jinde se můžeme setkat záměrně s použitím cizího jazyka, kterému nemáme rozumět, případně jen pomocí poskytnutých titulků, opět především ke většímu ponoření se do děje. Příkladem nám může být *Rychlý šváb*, název napsaný na krabici ve hře *Deus Ex: Mankind Divided*. Vzhledem k ilustraci na krabici se ovšem jedná o přípravek na hubení mravenců. Podobné použití cizích jazyků pro „realističnost“ tedy může působit humorně, nemá-li tvůrce hry dostatečnou znalost onoho jazyka.

Z hlediska překladů nelze opomenout jeden fakt: Ať již jsou hry dabované či otitulkované jinými jazyky, názvy her samotných takřka nikdy překládány nejsou. Jako výjimku můžeme uvést např. herní sérii *Zaklínač* (v angličtině *The Witcher*) která je vytvořena na motivy knižní série, jejíž český název je v České republice již zažitý. Proto se lze setkat i u hry s českým překladem jejího názvu. Případně může být přeložen pouze herní podtitul, např. *Prince of Persia: Písky času* se v originále nazývá *Prince of Persia: Sands of Time*.

Při pohledu na konkrétní příklady je pak vidět, že angličtina je vlastně jediný cizí jazyk, z něhož přejímky v námi zkoumaném vzorku pocházejí. Z angličtiny ale také přicházejí některé výrazy, které mají i svůj český ekvivalent, a používá se jak cizojazyčný, tak domácí výraz, jak již bylo zmíněno výše. Z našeho vzorku můžeme uvést např. výraz *enemy*, který má český ekvivalent *nepřítel*. U zčásti adaptovaných anglických výrazů lze najít dvojice jako *loadnout* (z angl. *load*) – *načíst, načítat* nebo *healování* (z angl. *heal*) – *léčení*.

U výrazů, které nejsou ustálené, může být převzetí z angličtiny, a to do jakékoli míry adaptované, či překlad do češtiny zcela na rozhodnutí konkrétního mluvčího. Je to problém, se kterým se potýkají překladatelé různých druhů textů, a ani u textu videoher v tomto není rozdíl. Např. názvy povolání, zvláště pak velice specifických, nemusí mít běžně název v češtině. Tím, jak postupují překladatelé počítačových her, se zde ale zabývat nebudeme, ač i toto by vydalo na zajímavý výzkum, zvláště s poznámkami samotného překladatele, proč se právě pro daný překlad rozhodl. Uvedeme zde ovšem pár příkladů. V jediném zdroji (Let's Play hry *Gothic*) se ve vyjadřování hráče lze setkat jak s výrazem *experience point*, tak i s českým ekvivalentem *zkušenostní bod*. Ve vzorku máme dvě různé recenze na hru *Worms W.M.D* od dvou různých autorů. V jedné autor píše výraz *bananabomb*, zatímco v druhé její autor preferuje překlad *banánová bomba*. Vzhledem k tomu, že výrazy jsou si v obou jazycích podobné, autoři pravděpodobně nepociťují mezi použitím jednoho či druhého názvu velký rozdíl. Je možné též spekulovat o tom, že se autor k českému výrazu uchýlí spíše, pokud je pro dobré porozumění dané větě lepší mít výraz ve snadno rozpoznatelném pádě.

6.4.2. Adaptace přejímek

Při zkoumání adaptace se vyskytlo několik problémů: Vzhledem k tomu, že část vzorku pocházela z audionahrávek a část z psaných textů, nebylo vždy možné určit jak výslovnostní, tak pravopisnou adaptaci. Nepokoušíme se ovšem o práci fonetickou, výslovnostní adaptace je tedy hodnocena pouze povrchně. V podstatě všechny výrazy vyslovované českými hráči můžeme považovat za výslovnostně adaptované, a to vzhledem k českým hláskám, které při výslovnosti použili. Jednotlivé výrazy by také bývalo bylo lepší slyšet ve více nálezech, ne pouze jednou, jak se tomu u většiny výrazů stalo. Poté by bylo možné výslovnost lépe ohodnotit. Pokud se výraz vyskytl ve zvukové podobě, uváděli jsme v této práci při jeho zmínce též též jeho výslovnost. Některé příklady si zde uvedu na ukázkou znovu. U výrazů jako *Desert Eagle* [dezert ígl], *stun gun* [stan gan], *Ammo clip* [emou klip], *shrine* [šrajn] slyšíme adaptaci původní anglické výslovnosti pomocí českých hlásek. Narazíme ovšem též

na jisté úpravy, např. u výrazů *combat* [kombat] a *achievement* [ačívment] by bylo pro výslovnost grafému *a* bližší česká výslovnost [e]. U výrazu *equipnout* [ekvipnout] pak autor preferuje výslovnost *qu* jako [kv], což odpovídá též tomu, že v češtině po grafému *q* obvykle vyslovujeme [v]. Stejně tak výraz *audiograph* [audiograf] byl pravděpodobně ovlivněn tím, že v češtině *audio* vyslovujeme na počátku s dvojhláskou, nikoli s [ó]. Výraz *respawnout* [ryspaunout] pak mohl být ovlivněn grafickou podobou, anglické výslovnosti by bylo bližší [ryspónout]. Dále se pak setkáme se spodobou znělosti. Ve výrazech *keypad* [kýpet], *noob* [nup] a *sticky grenade* [styky grenejt] mluvčí na konci slova vyslovují znělé souhlásky jako neznělé, ač se tato spodoba znělosti v angličtině nevyskytuje.

U adaptace pravopisné občas nastávalo kolísání, např. *kraftit/craftit*, výraz *patch* se pak ve vzorku vyskytuje zapsaný jak v této podobě, tak i v adaptované verzi *peč*. Někdy se bylo možné u víceslovných výrazů setkat s kombinací, např. pokud bylo jedno ze slov v češtině již zažitě (*survival horror*). U výrazů jako *horde mód* (multiplayerový způsob hraní, kdy minimálně dva hráči bojují proti hordám nepřátel) lze dokonce předpokládat, že pravopisná adaptace u pouze druhého ze slov může mít důvod syntaktický – substantivum *mód* je možno ohýbat a tedy lépe zařadit do věty, zatímco slovo *horde* je zde použito jako nesklonné adjektivum. Většina výrazů ve vzorku ovšem zůstala ve své původní pravopisné podobě.

Adaptace morfologická a syntaktická nebyla na základě kontextu vždy možné posoudit. Lze se i domnívat, že se autor mohl někdy záměrně, i podvědomě, vyhýbat kontextům, ve kterých by musel přítomnost či nepřítomnost adaptace „přiznat“, a tak nemusel nad použitím toho kterého tvaru sám váhat.

Představíme zde tedy výrazy, u kterých bylo možné morfologickou adaptaci rozeznat. U verb se nejlépe projevila připojováním slovotvorných sufixů, které jim umožnily časování, např. *quest* > *questit*, *upgrade* > *vyupgradit*, *craft* > *craftit/craftovat*, *respawn* > *respawnovat*, *glitch* > *glitchovat*, *loot* > *lootovat*. Již zde si všímáme, že jsou využívány převážně slovotvorné sufixy *-it* a *-ovat*, tak, jak jsme již zaznamenali i v odborných pracích na toto téma. Podobně se pak slovotvornými prefixy adaptovala i adjektiva, např. *multiplayer* > *multiplayerový*, poměrně často ale zůstávala adjektiva nesklonná, např. *old-school* či *indie* hra.

U substantiv pak mohlo dojít k adaptaci i bez nutnosti změny tvaru slova v nominativu, ač i tyto adaptace se vyskytly, např. *Horde* > *Horda*, *chest* > *chesta*, *ability* > *abilita* či

gun > *guna*. U prvního z výrazů můžeme ovšem mluvit i o prostém použití českého ekvivalentu. U dalších dvou výrazů je adaptace s velkou pravděpodobností podmíněna gramatickým rodem českých ekvivalentů (truhla, schopnost, zbraň). Adaptace se u maskulin projevila při ohýbání těchto výrazů do takových tvarů, kde byla změna zjevná, např. *boss* > *bossy* (instrumentál plurálu), *skin* > *skinem* (instrumentál singuláru) či *Fatebinder* > *Fatebinderů* (genitiv plurálu). Vzhledem k množství různých „osob“ (často nepřátel), máme ve vzorku poměrně velký podíl maskulin životných (*harvester*, *duke*, *butcher*, *priest*). Jedním z mála životných maskulin, která jsou adaptována v nominativu singuláru, je pak *enemy* > *enemák*. Výskyt maskulin neživotných byl pak poměrně obsáhlý, a to opět bez jakékoli grafické změny v nominativu singuláru, která se týkala adaptace morfologické, např. *desktop*, *upgrade*, *spaw*, *grid*, *keypad* či *safe house*. Není jistě náhodou, že všechny tyto výrazy končí ve výslovnosti na souhlásku, která české mluvčí při morfologické adaptaci často vede právě k přiklonění se k maskulinu.

Syntaktická adaptace byla přiřazena téměř všem výrazům s adaptací morfologickou, v jednom případě jsme se ale uchýlili k syntaktické adaptaci bez morfologické, to však pouze z důvodu, že kontext nebyl jednoznačný. Pokud bychom byli nuceni hádat, pravděpodobně by se jednalo i o morfologickou adaptaci, k tomu by ale bylo nutné nechat autora daný výraz použít i v jiných kontextech. Jednalo se zde o výraz *item*, který by v daném kontextu, byl-li by morfologicky adaptovaný, neměnil tvar.

Vyskytl se též jistý počet slov citátových, tedy zcela neadaptovaných, s tím, že u některých se mohlo jednat pouze o fakt, že v daném kontextu nebyla žádná adaptace zjevná. Jako příklad můžeme uvést *friendly fire* (situace, kdy hráč zasáhne spolubojovníka a tento spolubojovník je zraněn) či *kill'em all* (tzn. *kill them all*, česky *zabij je všechny*, což je styl hraní – někdy hrou přímo vyžadován –, při němž musí hráč všechny nepřátele zabít, aby mohl postoupit dál).

Na zcela opačném konci této škály by se pak nacházely výrazy adaptované výslovnostně, pravopisně, morfologicky i syntakticky. Žádný takový výraz jsme bohužel nanašli, ze všech již zmíněných důvodů: neprůhlednost adaptovanosti v mnoha kontextech a absence daného výrazu buď v psaném, nebo v mluveném textu.

6.4.3 Neologie

Videohry jsou stále relativně mladým médiem, a proto je mladý také jejich slovník. Nelze tedy nalézt příliš staré videoherně specifické výrazy a jakékoli ustálené výrazy musely přejít

do hráčského slovníku poměrně rychle. Hry a jejich slovník se poměrně rychle vyvíjí a objevují se stále nové výrazy, které se rovněž mohou rychle ustálit. Není ovšem příliš snadné posoudit, kdy již k ustálení došlo, mimo jiné též proto, že některé výrazy jsou specifické jen pro určitý typ her, a tedy i okruh hráčů. Ani u nich navíc nemusí být hranice ostrá, protože se hráči mohou zajímat o více žánrů, ale některé preferovat. Pak tedy i naprostá neznalost jistého výrazu určitými hráči nemusí odporovat jeho ustálenosti, případně může být tento výraz ustálen jen v určité skupině hráčů.

Vzhledem ke specifické slovní zásobě videoher se takto dá nahlížet na většinu slov, která se nerozšířila více do obecného povědomí uživatelů českého jazyka. U výrazů ve vzorku, které se vyskytují pouze v konkrétní hře, pak je toto zaručeno, na druhou stranu ale takové výrazy nemusí být ani v dané sféře dostatečně rozšířené natolik, abychom již mohli mluvit o neologismu. Pokud se ve vzorku vyskytl výraz označující nějakého nepřítele, např. *reptile*, jednalo se pouze o fakt, že hráč daného nepřítele označuje anglicky, ne o to, že by se jednalo o rozšířený neologismus v jazyce hráčů. Běžné jsou tedy okazionalismy, ne-li dokonce výrazy použité jen jednou, aby je hráč v příští chvíli zase zapomněl. Zde se může jednat o různé anglické výrazy narychlo počestělé v průběhu promluvy, kromě toho též zdrobněliny jak českých, tak cizích výrazů.

Nové neologismy se mohou v hráčské komunitě vytvářet díky vývojářům, kteří musejí neustále přicházet s inovacemi ve svých hrách, aby neztratili pozornost hráčů, a tyto inovace potřebují nejednou svůj vlastní název. Např. tzv. *QTE*, tedy *Quick-Time Event*, v dnešní době populární, vyžaduje po hráči v určitý okamžik v krátkém časovém limitu stisknout požadované tlačítko, aby postava provedla nějaký úkon, který nebývá jinak v jejím repertoáru, a nezdá se, že v těchto okamžicích je trestán nějakým postihem, někdy i okamžitou smrtí. Tyto *QTE* tedy nahrazují v konkrétních okamžicích běžnou herní mechaniku a vlastně zjednodušují hru, protože po hráči vyžadují pouze tuto jedinou reakci místo ovládání celé postavy. Jak z popisu vidíme, název pro tento herní prvek byl potřeba. Pro běžné užívání se uchytila dokonce jen zkratka tohoto názvu.

Bohužel musíme konstatovat, že určení neologismů je celkově v našem zkoumaném vzorku velice obtížné, případně bychom museli do velké míry používat vlastní dojmy, případně vytvořit anketu, do které by se zapojili hráči videoher, aby dané výrazy sami z hlediska neologie a ustálenosti zhodnotili. I u výše zmíněného výrazu *QTE* bychom jistě našli hráče, kteří by daný výraz již na neologismus nepovažovali. Ve *Slovníku neologizmů 2* lze nalézt

např. výrazy *gamepad*, *multiplayer* a *multiplayerový*. Slovník je ovšem z roku 2004 a můžeme poměrně silně pochybovat o tom, že by jakýkoli hráč považoval tato slova v dnešní době za neologismy.

V některých hrách je pak možné nalézt naopak i velice staré výrazy, archaismy i historismy, toto již ale záleží na příběhu či časovém období, do kterého je příběh zasazen. Jen obtížně zde lze přemýšlet o ustálenosti, protože se jedná o výrazy většinou se vyskytující v jedné konkrétní hře, případně herní sérii. Nejsou to také výrazy ani tak typické pro hry, jako pro specifický žánr (především historický a fantasy), a mohly by se stejně tak objevit ve filmech či knihách podobných žánrů. Takovéto výrazy proto nebyly do výzkumu zahrnuty. Jako příklady těchto výrazů lze ze zkoumaných textů vybrat namátkou apelativa jako *zbroj* či *mušketýr*.

6.5 Vznik nových výrazů

V této kapitole se zaměříme na to, jakým způsobem jsou tvořeny výrazy v jazyce hráčů videoher. Nezáleží nám zde tedy na neologismech, relevantní jsou i výrazy ustálené. Zaměřujeme se ovšem pouze na výrazy, které skutečně byly vytvořeny v tomto sociolektu, ač ne nutně pouze v něm – viz již mnohokrát zmiňovaný přesah do informačních technologií.

6.5.1 Sémantické tvoření

Poměrně velké množství výrazů ve slangu hráčů je tvořeno sémanticky – již existující výraz získá nový význam. Často se jedná o kalk, nemusí tak tomu však nezbytně být. Výhodou těchto výrazů je, že i osoba nezajímající se o videohry má větší šanci jim porozumět, protože může tento nový význam odhadnout na základě již známých.

Mezi takovéto výrazy patří *obrazovka*. Ač je toto slovo používáno mezi hráči i s významem, který je obecně českým mluvčím známý, tedy ona plochá část monitoru či televize, která zobrazuje obraz, v mluvě hráčů má ještě jiný význam. Může se též jednat o zobrazenou část herní plochy, která se vejde na obrazovky – v některých hrách se pak chodí tzv. po obrazovkách. Dále lze zmínit též další výrazy nacházející se v herních součástech, např. *mezihra* (menší hra ve hře samotné, může být jiného žánru, může a nemusí být povinná), *inventář* (úložný prostor ovládané postavy, do něhož hráč umísťuje sebrané předměty, zbraně apod.), *mise* (úkoly ve hře, které hráč plní, často dělené na hlavní (povinné, tedy povinné, a vedlejší, nepovinné), *kampaň* (soubor na sebe navazujících misí), *pozice* (stav hráče ve hře – místo, kde se nachází, jaké předměty a vlastnosti má –, který je možno uložit; často je tak

nazývána konkrétní již uložená pozice), *lokace* (prostor ve hře, obvykle jeden z několika, které jsou oddělené stylem, geografickou lokací či prostě jen dveřmi apod.) či *mapa* (prostor ve hře, ve kterém se hráč pohybuje).

Mezi dalšími výrazy můžeme uvést též množství pojmenování z informatiky, např. *ukazatel* (kurzor ovládaný počítačovou myší), *textura* (tapeta či prostě zabarvení předmětu ve hře), *snímkování* (snímková frekvence, tedy kolik snímků se na obrazovce vystřídá za sekundu) či *grafika* (grafické zpracování hry). Klávesy samotné pak bývají nazývané česky, např. *éčko* (klávesa E) či *mezerník*.

Ze sloves pak můžeme uvést též mnohé výrazy, které pro potřeby her či informatiky získaly nové významy. Příkladem herním nám může být *doléčit* (vyléčit postavě část či celé poškození), *procházet* (postupovat hrou), *projít* (uhrát hru do konce) či *(za)pařit* (hrát videohru). V informatice se pak rovněž vyskytují slovesa s pro tuto oblast utvořenými novými významy, které ovšem v dnešní době již zná každý uživatel počítače, např. *nainstalovat*, *klikat*, *uložit*, *načíst/nahrát*.

6.5.2 Formální tvoření

Kromě sémantického tvoření jsou pak mnohé výrazy utvořeny formálně, a to pomocí derivace, kompozice, abreviace, univerbizace, blendingu a déle též víceslovná pojmenování vytvořená pomocí kolokace. Výrazů utvořených tímto způsobem nenalezneme příliš mnoho – důvodem je, že velké množství výrazů vzniká pouze adaptací cizojazyčných výrazů či kalky.

6.5.2.1 Derivace

Mezi deriváty jsme našli výrazy utvořené pomocí prefixů a/nebo sufixů. Mezi nimi nacházíme slovesa odvozená od jiných sloves, např. *pařit* > *zapařit* (zahrát si videohru), *klikat* > *odklikávat*, *killovat* > *pokillovat* (pozabíjet), *tunit* > *potunit* (vylepšit pomocí upgradů; tento výraz je možné najít též v jiných sociolektech), *upgradit* > *vyupgradit* (vylepšit vlastnosti postavy, předmětu atp.), *handlovat* > *uhandlovat* (z angl. *handle* – poradit si s něčím, vyřídit něco).

Dále se v materiálu vyskytla od sloves odvozená adjektiva: *skriptovat* > *naskriptovaný* (předem daný za pomoci počítačového kódu (skriptu)), *equipnout* > *equipnutý* (předmět či zbroj zařazené do právě používaných).

Od sloves pak byla odvozená též některá substantiva: *questit* > *questění* (účastnění se questů), *healovat* > *healování* (léčení), *hacknout* > *hacknutí*, *hackovat* > *hackování*, *kliknout* > *odkliknutí*.

Krom toho se vyskytlo též substantivum odvozené od slovesa: *hratelny* > *hratelnost* (zajímavost, zábavnost a plynulost hry, celkově jaký pocit uspokojení hra hráči nabízí).

Větší skupinou pak byla adjektiva odvozená od substantiv: *quest* > *questový* (týkající se questů), *pixel* > *pixelatý* (obraz s tak nízkým rozlišením, že jsou pouhým okem vidět jednotlivé pixely), *hratelnost* > *hratelnostní*, *multiplayer* > *multiplayerový*, *singleplayer* > *singleplayerový*, *raid* > *raidovní* (týkající se raidů), *hacker* > *hackerský*, *Draenor* > *draenorský* (pocházející z fiktivního světa jménem Draenor).

6.5.2.2 Kompozice

Kompozic jsme ve zkoumaném vzorku mnoho nenašli, většina z nich totiž již byla jako kompozice přejata z angličtiny (*gameplay*, *quickload*, *kyberpunkový*). Jediné kompozice, na které bylo možné narazit, byly okazionalismy, kterými autor pojmenoval nově objevené organismy ve hře, *kočkorožec* a *ploutvorožec*.

6.5.2.3 Abreviace

U abreviací rozlišujeme zkratky, zkratková slova, zkrácená slova. U zkratk (tedy iniciálových a slabičných) je ve slovníku hráčů těžké narazit na jakoukoli utvořenou českými mluvčími. Všechny, které se v materiálu vyskytly, jsou takto používané již v angličtině, ze které byly přejaté. Často se může jednat o názvy her (*AoE*, *F2*) či žánrů (*MMO*, *RPG*).

U zkratkových slov jsme již měli větší štěstí. Čeští hráči mají potřebu přejaté zkratky adaptovat, setkáváme se pak s výrazy *FPS-ko* či *FPSko* (*first person shooter* – střílečka z pohledu první osoby) a *CoDěčko* (hra *Call of Duty*).

U zkrácených slov se ovšem opět můžeme setkat pouze z výrazy, které byly v této zkrácené podobě již přejaty, a to *combo/kombo* (z angl. *combination* – kombinace; více útoků za sebou) či *retri paladin* (*retribution paladin*; druh bojovníka ve hře *World of Warcraft*).

6.5.2.4 Univerbizace

S univerbizací se již můžeme setkat ve zkoumaném vzorku o něco častěji. Narazíme např. na herní žánry: plošinová hra > *plošinovka*; tahová strategická hra > *tahovka*; hra, ve které se hodně střílí > *střílečka*; hra, ve které se hodně skáče > *hopsačka*. Dále pak může být indie hra

(nezávislá hra) nazývána *indián*. Ve vzorku narazíme též na univerbizovaný název legendárního (tedy nějakým způsobem silnějšího) nepřítele: *legendárka*.

6.5.2.5 Blending

Nalezli jsme tři výrazy vytvořené pomocí blendingu, tedy mechanické kontrakce slov. Všechna tři se zdají být okazionalismem autora: *skokaktus* (organismus, který autor ve hře objevil a pojmenoval), *wormrun* (z angl. *worm* + *homerun*; útok v herní sérii *Worms* - odpálení nepřátelského červa), *červokalypsa* (červ + apokalypsa; konec světa způsobený červy).

6.5.2.6 Kolokace

U kolokací, tedy ustálených sousloví, narazíme na tentýž problém jako u předchozích způsobů tvoření, totiž že většina kolokací vznikla již v angličtině a do češtiny byla pouze přejata, ať už v anglické podobě či kalkována, např. *experience points* (*zkušnostní body*) či *procedurálně generovaný* (z angl. *procedurally generated*), dále pak mnohé herní žánry jako *akční RPG* či *logická plošinovka*. Z původních českých výrazů jsme našli jen kolokaci *herní jednohubka* (hra, která je velice unikátní a zábavná a ne příliš dlouhá) a dále pak již dříve zmíněné okazionalismy autora, vytvořené pro potřeby pojmenování nových organismů, v celém svém znění pak i s druhovým jménem: *kočkorožec úžasný*, *ploutvorožec dvojpohlavní* a *skokaktus ztepilý*.

6.6 Propria

Propria jsou v jazyce hráčů častá a nepostradatelná, ač nejsou přímo slovy klíčovými. Rozdělit je můžeme do několika skupin podle toho, jaký jev pojmenovávají: název hry, vývojářská společnost, herní konzole/platforma, herní obchod, člověk (reálný), jednotlivec (fiktivní), organizovaná skupina, místo, událost a úkol.

6.6.1 Název hry

Je-li řeč o konkrétní hře, lze se setkat s názvem celým, zkráceným či jiným způsobem upraveným. Ve zkoumaném vzorku se vyskytují názvy nejen těch her, o kterých daný článek pojednává či kterou daný *letsplayer* hraje, ale i jiných, ke kterým jsou hry přirovnávány či jsou z jiných důvodů zmiňovány. Uvedeme např. *Amnesia*, *Call of Duty* či *Civilizace*. U posledního z uvedených stojí za zmínku, že autor původní anglický název, tedy *Civilization*, v článku přeložil, přestože se i v České republice hra prodává s názvem nepřeloženým. Ze zkrácených názvů můžeme uvést např. *WoW* (*World of Warcraft*; tato

zkratka je mezi hráči rozšířená a poměrně univerzálně srozumitelná) či *F2* (*Fallout 2*; tato zkratka není bez kontextu srozumitelná).

6.6.2 Vývojářská společnost

Při diskuzi o hrách bývají kromě názvů her často zmíněny též názvy vývojářských společností. Názvy společností ale nejsou vždy vyřčené či vypsány v celé své podobě. Lze se např. setkat s názvem *Paradox*, zatímco celý název společnosti je *Paradox Interactive*. Společnost *Insomniac Games* je pak jednou nazvána jako *Insomniaci*, tedy jako skupina těch lidí, ze kterých se společnost skládá. V komentářích u jedné z recenzí pak nespokojený hráč firmu *Ubisoft Entertainment* nazývá *Ubishit*.

6.6.3 Herní konzole/platforma

Nevelkou skupinou propriet jsou názvy herních konzolí, např. *Atari 2600* či *PlayStation 4*. O konzolích se ve vybraném vzorku autoři příliš nezmiňovali, protože se jednalo o hraní či recenzování her počítačových. To nevylučuje, že by bylo možné některé z těchto her hrát též na konzoli.

6.6.4 Herní obchod

Malou skupinou jsou též propriet reálných obchodních společností, tedy organizací existujících v našem světě, ne ve videohře. Zde lze ve vzorku nalézt pouze *GameStop* (obchod s videohrami) a *Steam* (onlinová platforma ke kupování a hraní her).

6.6.5 Člověk (reálný)

Jména osob reálných mohou být jak jména oficiální, tak přezdívky, které jsou na internetu mezi hráči běžnou záležitostí. Málokdo vystupuje mezi ostatními hráči se svým skutečným jménem, a pokud ano, tak alespoň bez příjmení. Mezi reálnými jmény lze uvést např. herního programátora jménem *Sean Murray*. Co se přezdívek týče, jeden z letsplayerů, jejichž videa jsme použili v této práci, vystupuje pod jménem *MATRIXXL*.

6.6.6 Jednotlivec (fiktivní)

Zde mluvíme o propriet označujících osoby přímo ve hře. První skupinou jsou vlastní jména či přezdívky konkrétních fiktivních osob, ne nutně vždy lidí, ale též fiktivních tvorů. Výběr je poměrně barvitý, od jmen běžných jako *Adam* či *Emily* až po více neobvyklá jako *Plastic* či *Kil'Jaeden*.

6.6.7 Organizovaná skupina

Ve zkoumaném vzorku lze nalézt propria pojmenovávající skupiny, příslušenství ke skupinám či národnost. Ty mohou být jak fiktivní, tak existující jak v reálném světě, tak ve hře. Za příklad je možné uvést výraz *Řek*, tedy skutečně obyvatel Řecka, v případě dané hry (*Okhlos*) pak Řecka antického. Jiným příkladem může být *Fatebinder*, což je příslušník skupiny *Fatebinders*, strážců zákona ve světě hry *Tyranny*. Pak se může jednat též o názvy skupin samotných a o názvy různých organizací, a to opět jak fiktivních, tak reálných, avšak existujících i ve hře, ač žádná z reálných ve zkoumaném vzorku nebyla. Mezi fiktivními skupinami se vyskytuje např. *Samizdat*, nelegální zpravodajská organizace ze hry *Deus-Ex: Mankind Divided*, která vydává stejnojmenné noviny.

6.6.8 Místo

Velice početnou skupinou jsou místní názvy, a to jak fiktivních, tak reálných míst. Zahrnuta jsou města, světy a jiné geografické oblasti, ale též pár podniků, které slouží jako kulisy pro daný příběh, např. *Black Market Shop* ze hry *Dishonored 2*. Z jiných fiktivních míst lze uvést město *Novigrad* (*Zaklínač 3*), z reálných míst pak např. *Švýcarsko*.

6.6.9 Událost

Z názvů událostí lze uvést pouze jedinou, která se ve zkoumaném vzorku vyskytla. Jedná se o *Aug Incident*, významnou historickou událost v příběhu hry *Deus-Ex: Mankind Divided*, při které přišly o život desítky milionů lidí.

6.6.10 Úkol

Velice specifickou videoherní oblastí jsou pak názvy úkolů, misí a levelů. V daném vzorku toto není příliš početná skupina, vzhledem k tomu, že není obvykle potřeba je vyslovovat během hraní. Tyto názvy jsou často velice jasně napsané na obrazovce. V recenzích pak většinou není zacházeno do takových podrobností, aby byly zmiňovány. Stále se jich ale ve vzorku několik vyskytlo, např. *Clockwork Tower level*, zmíněný v *Let's Play Dishonored 2*, či mise *E is for Everybody* z *Deus-Ex: Mankind Divided*.

7. Závěr

Tato práce neměla za cíl obsáhnout celý jazyk hráčů videoher, pouze přiblížit některá jeho specifika, zejména co se vybraných žánrů týče (RPG, akční a strategie s přesahem do akčních adventur) a pouze z omezeného souboru zdrojů. Snažili jsme se přesto postihnout tento slovník jak pomocí psaných, převážně připravených projevů (recenzenti, autoři komentářů) tak mluvených, nepřipravených projevů (*Let's Playeri*).

Dle našeho očekávání byla velká část výrazů přejímána z angličtiny, ve zkoumaném vzorku se nám ani jiný než anglický jazyk nepodařilo nalézt jako zdrojový jazyk přejímek. Adaptace u těchto přejímek pak byla rozmanitá, od adaptace neexistující (tedy výrazy citátové), či pouze výslovnostní z důvodu nedokonalé anglické výslovnosti českých mluvčích, až po adaptaci pravopisnou, morfologickou, syntaktickou a výslovnostní. V případě sloves se nejvíce vyskytovala adaptace pomocí sufixů *-ovat* a *-it*, substantiva si často v nominativu singuláru zachovávala původní tvar, některé ale též nabývala sufixy, např. *-a*. Převažovala adaptovaná substantiva rodu ženského a mužského neživotného.

Míra adaptace nám ale nemusela být vždy známá vzhledem k nedostatečnému kontextu či z důvodu, že daný výraz se vyskytoval ve vzorku pouze v mluvené, nebo pouze v psané podobě. Je tedy možné, že adaptace byla v mnoha případech větší, než jsme mohli ve vzorku určit. Nenarazili jsme například na jediný výraz, který by prošel všemi stupni adaptace. Dále musíme počítat též s tím, že různými uživateli jazyka může být daný výraz používán v různé míře adaptace – mohli bychom předestřít též hypotézu, že i jeden konkrétní mluvčí může tentýž výraz sám používat v různé míře adaptace. Pro takový výzkum by byl potřeba mnohem větší výzkumný vzorek, aby se stejné výrazy opakovaly v dostatečném počtu, jistě by ovšem přinesl zajímavé výsledky.

Kromě adaptace jsme pohlédli též na slootovornou utvářenost videoherních výrazů, kde převažovala derivace, především sufixální, a též univerbizace. Dále jsme se setkali s častým tvořením názvů pomocí kolokace, tedy tvořením sousloví. Malé množství abreviace bylo vysvětleno tím, že většina zkratk byla již ve své zkrácené podobě přejata z angličtiny.

Při rozřazení výrazů do tematických skupin se ukázalo, že velký podíl těchto výrazů náleží do skupin, které označují výrazy vně hry samotné. To ovšem nakonec nemůže být překvapivé, protože se hráči mohou bavit nejen o součástech hry, ale i o technických záležitostech, s čímž souvisí též množství výrazů z informatiky. Velká skupina výrazů byla též jména osob –

propria celkově měla ve vzorku velké zastoupení. Mnoho těchto proprií ale označovalo fiktivní postavy, které se vyskytovaly ve hrách samotných, což odpovídalo faktu, že námi zkoumané žánry mívají silnou dějovou složku.

Vrátíme-li se k informatice, značný přesah výrazů z informatiky jsme očekávali a toto očekávání se též potvrdilo. Zároveň s tím jsme si též ukázali, jak složité může v mluvě hráčů být složité oddělit termíny, slangismy a profesionalismy. Rozdělení těchto skupin i přes použité definice nabízelo značnou volnost. Hranice se stíraly, v neposlední řadě i proto, že videohry jsou koníčkem, ale zároveň pro některé osoby i zaměstnáním, ať už ve formě recenzování, vyrábění, hraní her jakožto profesionální sport apod. Jako termíny jsme pak určili především některé výrazy používané v informačních technologiích a v jazyce herních vývojářů.

Nejvíce složité se ovšem ukázalo též určování neologismů. Slovník hráčů se rychle vyvíjí a rozšiřuje, jednotlivé nové výrazy, zvláště méně používané, ale mohou být považovány spíše za okazionalismy. Relevantní neologismy nalezené ve *Slovníku neologismů 2* se pak již naopak nezdají neologismy v dnešní době být. Celkově tedy je možno říct, že ve zkoumaném vzorku nebyl jediný výraz, u kterého bychom mohli s naprostou jistotou říci, že se jedná o neologismus.

Kromě zde zkoumaných vlastností jazyka hráčů videoher stále existuje mnoho cest, kudy se v potenciálním dalším výzkumu vydat. Zkoumání i ostatních žánrů, zaměření se na jazyk multiplayerových her, kde by byly významnou složkou jistě též vulgarismy a sexistické výrazy. Dále by jistě stálo za pozornost i porovnání anglicismů českých hráčů s anglicismy hráčů jiných mateřských jazyků, jakožto i s výrazy používanými hráči, jejichž rodným jazykem je právě angličtina.

Tato práce měla za cíl poskytnout pouze náhled do slovní zásoby hráčů, omezený jak velikostí vzorku, tak žánrovým zaměřením a typy zdrojů. I přes jistý počet dalších prací na podobné téma stále není jazyk hráčů videoher popsán tak podrobně, jak by si vzhledem k stále větší popularitě videoher zasloužil. Doufáme ale, že tato práce k poznání tohoto jazyku dále přispěla.

8. Seznam literatury

Zdroje zkoumaného materiálu:

ARGAELUS: ► Deus Ex_ Mankind Divided _ #25 _ Last Harvest! _ CZ Lets Play _ Gameplay [1080p] [PC]. *YouTube* [online]. [cit. 10. 1. 2017]. Dostupné na <https://www.youtube.com/watch?v=-LxZeRhRjhs>.

ARGAELUS: ► Dishonored 2 _ #16 _ Nejlepší schopnost _ CZ Lets Play _ Gameplay [1080p] [PC]. *YouTube* [online]. [cit. 6. 2. 2017]. Dostupné na <https://www.youtube.com/watch?v=b34TTWRGuso> .

ARGAELUS: ► Shadow Warrior 2 w_ GROWEY _ #3 _ Kuchtík _ CZ Lets Play _ Gameplay [1080p] [PC]. *YouTube* [online]. [cit. 10. 1. 2017]. Dostupné na <https://www.youtube.com/watch?v=Ks6cW3Dknn0>.

BOCAN, V.: World of Warcraft: Legion. In: *Score*. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23, č. 272, s. 52–54.

Diskuse k článku RECENZE: Jsou hry, které nestárnou. Nové červí války jsou toho důkazem. *Bonusweb* [online]. iDNES.cz. [cit. 11. 1. 2017]. Dostupné na https://www.idnes.cz/hry/recenze/worm-w-m-d-recenze.A160902_144111_bw-ps4-recenze_srp/diskuse.

Diskuse k článku RECENZE: Ve strategii Cossacks 3 dostanete nařezáno, ani nebudete vědět jak. *Bonusweb* [online]. iDNES.cz. [cit. 11. 1. 2017]. Dostupné na https://www.idnes.cz/hry/recenze/cossacks-3-recenze.A161007_142743_bw-pc-recenze_oz/diskuse.

Diskuse k článku RECENZE: Watch Dogs 2 je slušná akce s otravnou hackerskou partičkou. *Bonusweb* [online]. iDNES.cz. [cit. 6. 2. 2017]. Dostupné na https://www.idnes.cz/hry/recenze/watch-dogs-2-recenze.A161114_104315_bw-ps4-recenze_oz/diskuse.

JIŘÍKOVÁ, L: Syndrome. In: *Level*. Praha: Naked Dog, 2016, č. 268, s. 74.

KOLMANN, K.: No Man's Sky. In: *Score*. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23, č. 271, s. 54–57.

KOLMANN, K.: Song of the Deep. In: *Score*. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23, č. 270, s. 56–57.

KOLMANN, K.: Umbrella Corps. In: *Score*. Praha: Omega Publishing Group, 2016, roč. 23, č. 270, s. 62.

KOUBA, J.: RECENZE: Ve strategii Cossacks 3 dostanete nařezáno, ani nebudete vědět jak. *Bonusweb* [online]. iDNES.cz [cit. 11. 1. 2017]. Dostupné na https://www.idnes.cz/hry/recenze/cossacks-3-recenze.A161007_142743_bw-pc-recenze_oz.

KOVÁŘ, J: Worms W.M.D. In: *Level*. Praha: Naked Dog, 2016, č. 267, s. 64.

KREMSER, D.: Master of Orion. In: *Level*. Praha: Naked Dog, 2016, č. 268, s. 72–73.

MATRIXXL007: Gothic 1 CZ_SK Lets Play _ 1. kapitola 8. Část - Ke stínům _ Od MATRIXXL . *YouTube* [online]. [cit. 6. 2. 2017]. Dostupné na <https://www.youtube.com/watch?v=YwtFhcSyxas>.

MATRIXXL007: MAFIA 2 - CZ Let's Play _ Kapitola 12. Mořský Dar _ od MATRIXXL _ 1080p60fps. *YouTube* [online]. [cit. 10. 1. 2017]. Dostupné na https://www.youtube.com/watch?v=wHHW9XuZw_M.

MATRIXXL007: Mirror's Edge Catalyst CZ . Part 4 . Mission Impossible . Let's Play od MATRIXXL. *YouTube* [online]. [cit. 10. 1. 2017]. Dostupné na <https://www.youtube.com/watch?v=G6JcDOscuTA>.

Okhlos – recenze - Diskuze. *Games.cz* [online]. TISCALI MEDIA. [cit. 11. 1. 2017]. Dostupné na <https://diskuse.tiscali.cz/games/clanek/okhlos-recenze-284811/>.

PAVLOVSKÝ, J.: Dex. In: *Level*. Praha: Naked Dog, 2016, č. 266, s. 60.

Shadow Warrior 2 – recenze – Diskuze. *Games.cz* [online]. TISCALI MEDIA. [cit. 7. 2. 2017]. Dostupné na <https://diskuse.tiscali.cz/games/clanek/shadow-warrior-2-recenze-1-287465/>.

SLAVÍK, J.: Shadow Warrior 2 – recenze. *Games.cz* [online]. TISCALI MEDIA. [cit. 11. 1. 2017]. Dostupné na <https://games.tiscali.cz/recenze/shadow-warrior-2-recenze-1-287465>.

SMUTNÝ A.: Tyranny – recenze. *Games.cz* [online]. TISCALI MEDIA. [cit. 6. 2. 2017]. Dostupné na <https://games.tiscali.cz/recenze/tyranny-recenze-289511>.

SRP, J.: RECENZE: Jsou hry, které nestárnou. Nové červí války jsou toho důkazem. *Bonusweb* [online]. iDNES.cz. [cit. 11. 1. 2017]. Dostupné na https://www.idnes.cz/hry/recenze/worm-w-m-d-recenze.A160902_144111_bw-ps4-recenze_srp.

SVOBODA, E.: RECENZE: Watch Dogs 2 je slušná akce s otravnou hackerskou partičkou. *Bonusweb* [online]. iDNES.cz. [cit. 6. 2. 2017]. Dostupné na https://www.idnes.cz/hry/recenze/watch-dogs-2-recenze.A161114_104315_bw-ps4-recenze_oz.

ŠVÁRA O.: Okhlos – recenze. *Games.cz* [online]. TISCALI MEDIA. [cit. 11. 1. 2017]. Dostupné na <https://games.tiscali.cz/recenze/okhlos-recenze-284811>.

Tyranny – recenze – Diskuze. *Games.cz* [online]. TISCALI MEDIA. [cit. 6. 2. 2017]. Dostupné na <https://diskuse.tiscali.cz/games/clanek/tyranny-recenze-289511/>.

VÁLEK, P.: Headlander. In: *Level*. Praha: Naked Dog, 2016, č. 266, s. 62–63.

VÁLEK, P.: Seasons After Fall. In: *Level*. Praha: Naked Dog, 2016, č. 267, s. 56–57.

Zdroje informací o videohrách:

ANLEZARK, J.: Opinion: Is Rise Of The Tomb Raider's Exclusivity Good Or Bad?. In: *Press Start* [online]. Southern Cross Austereo, 2014. [cit. 27. 12. 2020]. Dostupné na <https://press-start.com.au/features/2014/08/19/rise-tomb-raider-exclusivity-business-perspective/>.

CLARK, L. – STEADMAN, I: Remembering Alan Turing: from codebreaking to AI, Turing made the world what it is today. In: *Wired* [online]. Conde Nast Digital UK, 2017. [cit. 7. 4. 2018]. Dostupné na <https://www.wired.co.uk/article/turing-contributions>.

DOSTÁL, J.: *Výukové programy* [online]. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2011. [cit. 10. 12. 2020]. Dostupné na <https://books.google.cz/books?hl=cs&id=cgcLE7u7CJ8C>.

eSports: Sport or Business? In: *Johan Cruyff Institute* [online]. Johan Cruyff Institute, 2017. [cit. 18. 9. 2017]. Dostupné na <https://johancruyffinstitute.com/en/blog-en/esports-sport-or-business/>.

- ESPOSITO, N.: *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is* [online]. Vancouver: Digital Games Research Conference, 2005. [cit. 11.12. 2020]. Dostupné na <https://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf>.
- FAHEY, M.: Eidos Reveal Exclusive 360 Tomb Raider: Underworld DLC. In: *Kotaku* [online]. Gawker Media, 2008. [cit. 27. 12. 2020]. Dostupné na <https://kotaku.com/eidos-reveal-exclusive-360-tomb-raider-underworld-dlc-5059493>.
- FOX, J. – TANG, W. T.: Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. In: *Computers in Human Behavior* [online]. 2014, roč. 33, s. 314-320. [cit. 12. 12. 2020]. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>.
- JIRKOVSKÝ, J. a kol.: *Game Industry*. Praha: D.A.M.O., 2011.
- KOLÁŘ, V.: *Mohou být videohry uměním? Analýza kritických a teoretických pohledů na potenciál videoher coby plnohodnotné umělecké formy*. Praha, 2012. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra žurnalistiky. Vedoucí práce J. ŠVELCH.
- KOVES-MASFETY, V., KEYES, K., HAMILTON, A. a kol.: Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children?. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology* [online]. 2016, roč. 51, s. 349–357. [cit. 10. 12. 2020]. DOI: <https://doi.org/10.1007/s00127-016-1179-6>.
- KUTNER, L. – OLSON, Ch. K.: *Grand Theft Childhood* [online]. New York: Simon and Schuster, 2008. [cit. 27. 6. 2020]. Dostupné na <https://www.grandtheftchildhood.com/GTC/Home.html>.
- MATTHEWS, V.: The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres. In: *iD Tech* [online]. ID Tech, 2018. [cit. 17.12. 2020]. Dostupné na <https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres>.
- PAASSEN, B. – MORGENROTH, T. – STRATEMEYER, M.: What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles* [online]. 2017, roč. 76, s. 421–435. [cit. 12. 12. 2020]. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>.

PURCARU, B. I.: *Games vs. Hardware. The History of PC video games: The 80's* [online], Purcaru Ion Bogdan, 2014. [cit. 6. 4. 2018]. Dostupné na <https://play.google.com/books/reader?id=1B4PAwAAQBAJ&hl=en>.

Ratings Guide In: *ESRB* [online]. ESRB. [cit. 14. 4. 2018]. Dostupné na http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx.

Statistiky služby Steam a her [online]. [cit. 25. 12. 2020]. Dostupné na <http://store.steampowered.com/stats/>.

Store. In: *GOG* [online]. [cit. 18. 10. 2018]. Dostupné na <https://www.gog.com/games?page=1&sort=popularity>.

Store. In: *Origin* [online]. Electronic Arts. [cit. 18. 10. 2018]. Dostupné na <https://www.origin.com/irl/en-us/store>.

Two levels of information as a guide. In: *PEGI* [online]. PEGI. [cit. 13. 4. 2018]. Dostupné na <https://pegi.info/>.

Odborná literatura:

ADÁMKOVÁ, K. a kol.: *Slovník nespisovné češtiny*, 4. vydání. Praha: Maxdorf, 2013.

BACHMANNOVÁ, J. a kol.: *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002.

BOZDĚCHOVÁ, I.: Jazyk počítačů. In: DANEŠ, F. a kol.: *Český jazyk na přelomu tisíciletí*. Praha: Academia, 1997, s. 105–113.

BOZDĚCHOVÁ, I.: *Současná terminologie (se zaměřením na kolokační termíny z lékařství)*. Praha: Karolinum, 2009.

CVRČEK, V.: *Mluvnice současné češtiny 1*. Praha: Karolinum, 2010.

ČMEJRKOVÁ, S.: Čeština v síti: Psanost či mluvenost? (O stylu e-mailového dialogu). In: *Naše řeč*, 1997, roč. 80, č. 5, s. 225–247.

DAREBNÝ, J.: *Jazykové prostředky žánru herní recenze*. Brno, 2010. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Vedoucí práce BURGR, R.

DOKULIL, M. a kol.: *Mluvnice češtiny 1*, Praha: Academia, 1896.

DOKULIL, M.: *Tvoření slov v češtině 1*. Praha: Nakladatelství Československé akademie věd, 1962.

FILIPEC, J. a kol. (ed.): *Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost*. Praha: Academia, 2005.

FILIPEC, J.: Naše současná společnost, slovní zásoba a slovníky. In: *Naše řeč*, 1992, roč. 75, č. 1, s. 1–11.

GREPL, M. a kol.: *Příruční mluvnice češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2008.

HAVRÁNEK, B. a kol. (ed.): *Slovník spisovného jazyka českého* [online]. Praha: Academia, 1964. [cit. 25. 12. 2020]. Dostupné na <https://ssjc.ujc.cas.cz/>.

HLADKÁ, Z.: OBECNÉ JMÉNO. In: KARLÍK, P. – NEKULA, M. – PLESKALOVÁ, J. (eds.): *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*. 2017. [cit. 19. 6. 2021]. Dostupné na https://www.czechency.org/slovník/OBECNÉ_JMÉNO.

HLADKÁ, Z. – NEKULA, M.: VLASTNÍ JMÉNO. In: KARLÍK, P. – NEKULA, M. – PLESKALOVÁ, J. (eds.): *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*. 2017. [cit. 10. 6. 2021]. Dostupné na https://www.czechency.org/slovník/VLASTNÍ_JMÉNO.

HOFFMANNOVÁ J.: Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her), *Naše řeč*, 1998, roč. 81, č. 2–3, s. 100–111.

HOFFMANNOVÁ, J. – MÜLLEROVÁ, O.: *Jak vedeme dialog s institucemi*. Praha: Academia, 2000.

HRADILOVÁ, D.: Funkční stratifikace češtiny z lexikologického hlediska. In: *Dynamika českého lexika a lexikologie* [online]. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013, s. 95–104. [cit. 22. 12. 2020]. Dostupné na https://is.muni.cz/el/1421/jaro2014/CJQ008/um/Dynamika_ceskeho_lexika_a_lexikologie.pdf

HRBÁČEK, J.: Rodová platnost substantivních citátových výrazů. In: *Naše řeč*, 1971, roč. 54, č. 1, s. 57–58.

HUBÁČEK, J.: *O českých slanzích*. Ostrava: Profil, 1981.

HUBÁČEK, J. – KRČMOVÁ, M.: SOCIOLEKT. In: KARLÍK, P. – NEKULA, M. – PLESKALOVÁ, J. (eds.): *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*. 2017. [cit. 18. 6. 2021]. Dostupné na <https://www.czechency.org/slovník/SOCIOLEKT>.

CHROMÝ, J.: *Základy sociolingvistiky*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2014.

KADERKA, P. – SVOBODOVÁ, Z.: Jak přepisovat audiovizuální záznam rozhovoru? Manuál pro přepisovatele televizních diskusních pořadů. In: *Jazykovědné aktuality*, 2006, roč. 43 (3–4), s. 18–51.

KAPOUNOVÁ, J.: *Jazyk v současném diskurzu o počítačových hrách*, Praha, 2017. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav českého jazyka a teorie komunikace. Vedoucí práce MAREŠ, P.

KOMÁREK, M. a kol.: *Mluvnice češtiny 2*, Praha: Academia, 1896.

MARTINCOVÁ, O.: K problematice lexikálních neologismů. In: *Slovo a slovesnost*, 1972, roč. 33, č. 4, s. 283–293.

MARTINCOVÁ, O.: NEOLOGISMUS. In: KARLÍK, P. – NEKULA, M. – PLESKALOVÁ, J. (eds.): *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*. 2017. [cit. 18. 6. 2021]. Dostupné na <https://www.czechency.org/slovník/NEOLOGISMUS>.

MARTINCOVÁ, O. a kol.: *Nová slova v češtině. Slovník neologizmů*. Praha: Academia 1998.

MARTINCOVÁ, O. a kol.: *Nová slova v češtině. Slovník neologizmů 2*. Praha: Academia 2004.

MARTINCOVÁ, M.: OKAZIONALISMUS. In: KARLÍK, P. – NEKULA, M. – PLESKALOVÁ, J. (eds.): *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*. 2017. [cit. 18. 6. 2021]. Dostupné na <https://www.czechency.org/slovník/OKAZIONALISMUS>.

MARTINCOVÁ, M. – BOZDĚCHOVÁ, I.: TERMÍN. In: KARLÍK, P. – NEKULA, M. – PLESKALOVÁ, J. (eds.): *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*. 2017. [cit. 17. 6. 2021]. Dostupné na <https://www.czechency.org/slovník/TERMÍN>.

NEKULA, M.: ADAPTACE VÝPŮJČEK. In: KARLÍK, P. – NEKULA, M. – PLESKALOVÁ, J. (eds.): *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*. 2017. [cit. 20. 6. 2021]. Dostupné na [https://www.czechency.org/slovník/ADAPTACE VÝPŮJČEK](https://www.czechency.org/slovník/ADAPTACE_VÝPŮJČEK).

REJZEK, J.: K formální adaptaci anglicismů. In: *Naše řeč*, 1993, roč. 76, č. 1, s. 26–30.

SCHÖNBAUEROVÁ, E.: *Mluva hráčů počítačových her*. České Budějovice, 2014. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Filozofická fakulta. Vedoucí práce JUNKOVÁ, B.

SVOBODOVÁ, D.: Anglicismy v českých slanzích. In: HLADKÁ, Z. – KARLÍK, P.: *Čeština – univerzália a specifika* 3. Brno: Masarykova univerzita, 2001, s. 75–79.

ŠIMANDL, J. (ed.): *Slovník afixů užívaných v češtině*. Praha: Karolinum, 2016.

ŠINDLEROVÁ, H.: Anglicismy v počítačovém slangu. In: *Jazyky v kontaktu/jazyky v konfliktu a evropský jazykový prostor: Sborník příspěvků ze 4. mezinárodní konference Setkání mladých lingvistů, konané na FF UP v Olomouci ve dnech 12.-14. května 2003*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2005, s. 305–311.

WICHA, L.: *Fenomén počítačových her a jejich převod do češtiny*. Praha, 2013. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav translatologie. Vedoucí práce JETTMAROVÁ, Z.

9. Příloha

Níže se nachází seznam všech zkoumaných výrazů, rozřazených dle tematických skupin. Na závěr je uveden též seznam propriet.

9.1 Výzbroj

Ammo clip	munice
ancient	munice (pouze část názvu "Ancient Howl Bolt")
armor	výzbroj postavy - brnění
bananabomb	bomba vypadající jako banán, typická zbraň pro herní sérii Worms
banánová bomba	v originále bananabomb; bomba vypadající jako banán, typická zbraň pro herní sérii Worms
battle rifle	druh pušky
Bojový meč	zbraň v Gothic 1
čtyřhlavňovka	čtyřhlavňová brokovnice
Desert	myšleno "Desert Eagle", poloautomatická pistole
Desert Eagle	poloautomatická pistole
devastátor brokovnice	palná zbraň, v originále Devastator Shotgun
double barrel	dvojitá hlaveň (u palné zbraně)
double Desert	dvojitá Desert Eagle - jedna v každé ruce
EMP	electromagnetic pulse (elektromagnetický impuls) - krátké elektromagnetické narušení okolí, které poškodí a/nebo naruší chod elektrických zařízení
EMP grenade	granát, který výbuchem vyšle elektromagnetický impuls
equipnutý	od angl. equip - vybavit, vyzbrojit; zde tedy předmět či výzbroj zařazená do skupiny používaných (u zbraně - ta, co je v ruce či první v pořadí k vytasení)
exosuit	mechanický oblek v No Man's Sky, díky kterému postava Může přežít v nehostinných podmínkách
guna	palná zbraň (angl. gun)
hardened bolts	druh náboje v Dishonored 2
howling bolt	typ munice do kuše v Dishonored 2
magnetized bullet	druh náboje v Dishonored 2
Meč rozsudku	zbraň ve hře Gothic 2
shotgun EMP	celým názvem "shotgun EMP ammo" druh munice do brokovnice s vlastností EMP (viz EMP)

Sidekick	název zbraně
springrazor	zbraň (mina) v herní sérii Dishonored
sticky grenade	v překladu "lepivý granát"; granát, který se může přichytit k jinému povrchu (zdi, nepříteli apod.)
stun gun	v překladu "omračující palná zbraň"
svatý granát	zbraň v herní sérii Worms
tesla kártridž	speciální náboje; Deus Ex: Mankind Divided
uzina	samopal Uzi
ultimátní	předmět či výzbroj s velice dobrými (až nejlepšími možnými) vlastnostmi

9.2 Předmět nebojový

Apartment Seizure	písemné oznámení o zabavení bytu
Atlas Stone	kámen těžený ve hře No Man's Sky
audiograph	fiktivní přístroj pro audiozáznam (herní série Deus Ex)
biocell	zásobníky energie v Deus Ex: Mankind Divided, kterými hráč své postavě doplňuje energii v augmentacích
Bitter Blood	název jednoho z bonecharms v Dishonored 2; v překladu hořká krev, způsobuje, že nepřátelé Bloodflies ("krvavé mouchy") útočí pouze pokud jsou velmi blízko
blueprint	diazotypie
bonecharm	mystický předmět v herní sérii Dishonored, který postavě propůjčuje různé vlastnosti či výhody
Boost Jet	pohonné zařízení dovolující plavat proti proudu; hra Song of the Deep
Bypass Chip	předmět, jímž se lze hacknout do zašifrovaného systému; hra No Man's Sky
cartridge	paměťové médium připomínající kazetu, ve hře Mirror's Edge Catalyst může hratelná postava šplhat po catridgích zasazených do zdi
Coffee Cup	kelímek na kávu, který je možné hodit a odlákat tak pozornost nepřítele; Deus Ex: Mankind Divided
datastore	zásobník dat v Deus Ex: Mankind Divided
fortune cookie	česky "koláček štěstí", předmět v Shadow Warrior 2, který po sebrání doplní část zdraví a nabídne (většinou humornou) citaci
goodies	česky lahůdka, dobrůtka; jakékoli sebratelné předměty (i zbraně), zvláště hráči prospěšné
grappling hook	hák připomínající kotvu k němuž je připevněn provaz; hák lze hodit, o něco zachytit a danou věc přitáhnout či po provaze vyšplhat

chesta	od "chest" - truhla
item	česky "předmět", sebratelná věc ve hře
jetpack	zařízení umístěné na záda jako batoh, které pomocí trysek osobu vznese do vzduchu
keypad	malá číselná klávesnice (např. na zadání číselného kódu pro odemknutí dveří)
kostěný amulet	v originále bonecharm; mystický předmět v herní sérii Dishonored, který postavě propůjčuje různé vlastnosti či výhody
lékárnička	předmět sloužící k doplnění zdraví postavy
Magnetic Claw	magnetický hák, nástroj používaný hlavní postavou v Song of the Deep
magnetický hák	nástroj používaný hlavní postavou v Song of the Deep
nákres	angl. blueprint; předmět ve hře Dishonored 2
ninjalano	předmět v herní sérii Worms, pomocí nějž může hráč Přemístit svou postavu či manipulovat s jinými předměty
Nová formule	napsané na předmětu, který asi slouží k hubení hmyzu; Deus Ex: Mankind Divided
nuget	platidlo ve hře Gothic
rewire	celým názvem "rewire tool" ("nástroj k předělání elektroinstalace"), předmět v Dishonored 2 k upravování elektrických obvodů
ruda	kov sloužící jako druh platidla ve hře Gothic
runa	1. předmět v herní sérii Dishonored, propůjčující postavě určité dovednosti, 2. symboly ve hře Tyranny pro magické vylepšování zbraní; runy se pravděpodobně vyskytují i v mnoha jiných hrách
Rychlý šváb	krabíčka s názvem "Rychlý" (na obrázku na krabíčce je mravenec, v místnosti jsou ovšem nápisy o švábech)
server	velká počítačová místnost i menší části hardwaru ve hře Mirror's Edge Catalyst
shrine	v překladu svatyně; Dishonored 2
stříbrný prášek	předmět v Dishonored 2, který je možno směnit za peníze
Studna věčnosti	nádrž s vodou s obrovskou kouzelnou energií v herní sérii Warcraft
Talon's Arm	zbraň v Shadow Warrior 2 připomínající kostěné pařáty
těžební paprsek	nástroj ve hře No Man's Sky na těžení materiálů
tráva z bažin	rostlinná droga ve hře Gothic
wall of light	v překladu "zeď světla"; vstupy do měst ve hře Dishonored 2, které jsou pod proudem a zabijí každého, kdo se pokusí vstoupit bez povolení
Wang dolar	hráč tak řekl měně ve hře Shadow Warrior 2, není to její oficiální název
zlaták	měna v herní sérii World of Warcraft

loot	česky "lup", veškeré předměty, zbraně apod., které hráč ukořistí z těl mrtvých nepřátel, z truhel apod.
------	---

9.3 Činnost bojová

akce	boj ve hře
combat	v překladu souboj, bitka; jakýkoli boj proti nepřátelům
fajtit	od angl. fight (bojovat)
fight	v překladu "boj"
gun-fu	fikční bojový styl, kombinace palných zbraní a bojového umění
chargovat	od "charge" (nabíjet); na použití některých technik je potřeba se "nabít", K čemuž postava vyžaduje čas (tzn. silnější techniky nelze použít tak rychle, jako slabší)
kombo	česky "kombinace", více útoků za sebou, které tak způsobí větší poškození než samostatně
pokillovat	z angl. "kill" (zabít), tedy pozabíjet
rubáčka	bitka ve hře
řež	bitka ve hře
Shadow Kill	schopnost postavy (způsob zabití nepřítele) v Dishonored 2
takedown	bojový pohyb - stržení protivníka na zem a zneškodnění
wormrun	útok v herní sérii Worms - odpálení nepřátelského červa do moře baseballovou pálkou (slovní hříčka: worm + homerun)
uhandlovat	od angl. handle (poradit si s něčím, vyřídit něco)
útok	bojová činnost

9.4 Činnost nebojová

boostnout	chvilkově vylepšit nějakou vlastnost, např. běh (rychlejší běh) či skok (vyšší/delší skok), také může být ve významu "odpálit někam" (tedy boost skoku/pohybu, i nečekaný)
craftit	od craft (vyrábět); v některých hrách je možné různé předměty i vyrábět (jsou k tomu potřeba např. suroviny, jisté dovednosti apod.)
craftovat	od craft (vyrábět); v některých hrách je možné různé předměty i vyrábět (jsou k tomu potřeba např. suroviny, jisté dovednosti apod.)
doléčit	vyléčit postavě část (či celé) poškození
equipnout	zařadit předmět či výzbroj do skupiny používaných (u zbraně - vyzbrojit se jí)

fast travel	v překladu "rychlé cestování", možnost přesunout se po herní ploše bez čekání jinam (obvykle jen pokud hráč v této destinaci již byl předtím)
hacknutí	neoprávněné proniknutí do cizích počítačových systémů či programů
hackování	neoprávněné proniknutí do cizích počítačových systémů či programů
healnout	z angl. "heal", léčit; tzn. léčit/vyléčit
healování	z angl. "heal", léčit; tzn. léčení (někoho)
kraftit	od craft (vyrábět); ; v některých hrách je možné různé předměty i vyrábět (jsou k tomu potřeba např. suroviny, jisté dovednosti apod.)
léčení	1. činnost doplňující postavě zdraví 2. předměty či vlastnosti určené k doplňování zdraví postavě
lootnout	od angl. "loot" (lup; loupit, rabovat); sebrat předměty, zbraně apod. z těl mrtvých nepřátel, z truhel apod.
lootovat	od angl. "loot" (lup; loupit, rabovat); sebrat předměty, zbraně apod. z těl mrtvých nepřátel, z truhel apod.
pathfinding	schopnost postav najít nejlepší cestu do destinace, kterou jim hráč určil
pohyb	činnost, kterou může hráč přikázat postavě udělat (např. skok, běh, skrčení)
potunit	vylepšit pomocí upgradů
quickturn	pohyb postavy - okamžité otočení čelem vzad
slide	v překladu skluz; pohyb postavy, kdy se sklouzne nízko k zemi a může se tak dostat skrze nízké průchody
stealth	v překladu plížení, zde použito jako adverbium; způsob hraní hry, kdy se hráč snaží neupoutat na sebe pozornost a nepřátelům se vyhnout (nebo je zabít, aniž by vyhlásili poplach)
tunit	upravit a vylepšit automobil
upgradnout	vylepšit (ať už vlastnosti postavy, předměty apod.)
vylepšit	použít na postavu, předmět, zbraň apod. nějaké vylepšení
vylepšovat	použít na postavu, předmět, zbraň apod. nějaké vylepšení
vyupgradit	vylepšit (ať už vlastnosti postavy, předměty apod.)

9.5 Nehmotné složky hry

abilita	z angl. ability - schopnost
abilitka	z angl. ability - schopnost
achievement	cena za dosažení nějakého úkolu; nepovinné, jde spíše o prestiž hráče
akrobacie	schopnost, kterou se postava může naučit
augmentace	mechanické vylepšení osoby (herní série Deux Ex)

augmentační bod	body, které hráč získává během hraní v Deus Ex: Mankind Divided, za ně může vylepšovat schopnosti své postavy
augmentovaný	prošlý augmentací
bod	body používané hráčem pro vylepšování a přidávání schopností či vlastností postavám, zbraním či jiným předmětům tím, že jim je hráč přerozděluje; získat je možné různě v různých hrách, např. zabíjením nepřátel; běžné v mnoha hrách
bod dovednosti	body používané hráčem pro vylepšování a přidávání dovedností postavám tím, že jim je hráč přerozděluje; získat je možné různě v různých hrách, např. zabíjením nepřátel; běžné v mnoha hrách
bod zkušeností	při získání určitého množství zkušenostních bodů se postava posouvá na vyšší úroveň (čímž může získat vyšší sílu, dovednosti, přístup k novým zbraním apod.); běžné v mnoha hrách
bojovnost	vlastnost postavy, může dosahovat různých hodnot
boost	v překladu vzpruha či povzbuzení, ve hrách se tak označuje chvilkové Vylepšení nějaké vlastnosti, např. běhu (rychlejší běh) či skoku (vyšší/delší skok)
buff	dočasné vylepšení nějaké vlastnosti či schopnosti postavy
crafting	v překladu výroba; v některých hrách je možné různé předměty i vyrábět (jsou k tomu potřeba např. suroviny, jisté dovednosti apod.)
critical	myšleno "critical damage" (kritické poškození), velice silný zásah protivníka
Critical damage	v překladu "kritické poškození", velice silný zásah protivníka
čekačka	autor zde myslí dlouhé čekání na to, než soupeř provede svůj tah
damage	v překladu poškození; používáno ve smyslu útoku (tedy "dát/dostat damage")
Dark Vision	v překladu "temné vidění"; schopnost postavy v sérii Dishonored, Která umožňuje vidět nepřátele a důležité věci skrze stěny
defekt	Poškození či nedostatek
Domino	nadpřirozená schopnost ve hře Dishonored 2, hráč může "propojit" více nepřátel, načež co udělá jednomu z nich se stane i ostatním
dovednost	to, čeho je postava schopná, hráč své postavě obvykle může dovednosti Vylepšovat a přidávat; obvykle to samé, co schopnost
dovednostní bod	body používané hráčem pro vylepšování a přidávání dovedností postavám tím, že jim je hráč přerozděluje; získat je možné Různě v různých hrách, např. zabíjením nepřátel; běžné v mnoha hrách
energie	2 významy: používaná jako zkušenosti a pak taky jako zdroj síly na udělení něčeho, posílá se to na objekty
Essence of Combustion	typ vylepšení v Shadow Warrior 2
Executioner	achievement (cena za dosažení jistých nepovinných cílů ve hře)

experience points	v překladu "bod zkušenosti"; při získání určitého množství zkušenostních bodů se postava posouvá na vyšší úroveň (čímž může získat vyšší sílu, dovednosti, přístup k novým zbraním apod.); běžné v mnoha hrách
fibre weave	vylepšení postavy, která tak vydrží o útok více (vylepšení jejího oblečení)
Fire mode	způsob palby ze zbraně, který má hráč k dispozici (či může mít, pokud získá odpovídající vylepšení)
Fire Rate	vlastnost zbraně - rychlost palby
golden upgrade	význam nejasný, nějaké vylepšení v Shadow Warrior 2
grid	mříž (i na mapě)
gridnode	význam nejasný, jakési uzliny na mřížce mapy v Mirror's Edge Catalyst
hack level jedna	doslova "první úroveň hackování"; existují různé úrovně obtížnosti hackování v Deus Ex: Mankind Divided
intruder tracking	jedna z funkcí (sledování vetřelců v oblasti) nepřátelské střelecké věže, kterou hráč může vypnout; Deus Ex: Mankind Divided
invisibility	česky "neviditelnost", schopnost postavy se zneviditelnit; Shadow Warrior 2
karma	obdoba zkušenostních bodů ve hře Shadow Warrior 2
kredit	měna ve hře No Man's Sky
level	úroveň postavy, která určuje její schopnosti, vlastnosti apod., úroveň se zvyšuje získáváním zkušenostních bodů
level up	dosáhnutí další úrovně postavy (získáním dostatečného počtu zkušenostních bodů)
Life drain	název hodnoty jednoho z vylepšení v Shadow Warrior 2
Lore	podpůrná schopnost ve hře Tyranny
mana	typ energie umožňující používat kouzla, postavy jí mají vždy určité množství (je možné ji dobíjet či vylepšováním zvýšit maximální povolené množství), bývá měřena na body
masterwork	velice silný druh vylepšení v Dishonored 2
Miss Rate	frekvence nezasáhnutí cíle u zbraně
model poškození	kde, jakým způsobem a jak realisticky se poškozuji dopravní prostředky při nárazu apod., důležité např. v závodních hrách
morálka	vlastnost postavy, může dosahovat různých hodnot
Movement speed	vylepšení zbraně - rychlost pohybu; Shadow Warrior 2
neviditelnost	schopnost hráče se (obvykle dočasně) zneviditelnit
obrana	vlastnost postavy, může dosahovat různých hodnot

ohnivá duše	vylepšení zbraně
perk	česky "výhoda", ve hrách určitá užitečná vlastnost postavy
poškození	1. zranění postavy, 2. schopnost způsobit zranění jiné postavě
power(s)	nefyzické schopnosti (síly) postav
praxis	používané jako body na vylepšování postavy ve hře Deus Ex: Mankind Divided
praxis point	používané jako body na vylepšování postavy ve hře Deus Ex: Mankind Divided
Rapid Fire mode	česky "mód rychlé palby"; vlastnost zbraně v Dishonored 2 umožňující velice rychlou palbu nábojů
rezistence	obrana; vlastnost postavy, která určuje, jak bude útok na ni účinný
security level jedna	první úroveň zabezpečení, kterou hráč musí "hacknout", aby odemkl takto zabezpečený zámek; Deus Ex: Mankind Divided
set	sestava, soubor (v tomto případě zkušeností postavy)
schopnost	to, čeho je postava schopná, hráč své postavě obvykle může dovednosti vylepšovat a přidávat; obvykle to samé, co dovednost
síla	schopnost postavy
skill	v překladu "dovednost" (viz dovednost)
skill point	v překladu "dovednostní bod" (viz "dovednostní bod")
spec	zkráceně "specification", tedy specifikace, mohou se tím myslet různé vlastnosti, schopnosti či dovednosti postav
stodesítka	stodesátá zkušenostní úroveň (level) postavy
stošestka	stošestá zkušenostní úroveň (level) postavy
stotrojka	stotřetí zkušenostní úroveň (level) postavy
stovka	stá zkušenostní úroveň (level) postavy
technika	nejasný význam, nejspíš určitá činnost prováděná ve hře
tělesné vylepšení	vylepšení těla hratelné postavy pro lepší boj a jiné činnosti
Transmissions	v překladu "vysílání"; ve hře No Man's Sky lze tato vysílání zachytit a najít jejich zdroj (Transmission Tower - vysílací věž)
upgrade	vylepšení (ať už vlastností postavy, předmětu apod.)
úroveň	dosažené "postavení" postavy, které určuje její schopnosti, vlastnosti apod., úroveň se zvyšuje získáváním zkušenostních bodů
výdrž	vlastnost postavy, může dosahovat různých hodnot
vylepšení	jakási vlastnost, kterou je možné získat a přiřadit zbrani, předmětu apod. (projevit se na nich může i hmotně)
vylepšený	mající nějaká (či všechna) vylepšení, která jsou ve hře k dispozici
zdraví	vlastnost postavy, nejlépe představitelná jako stupnice či objem látky, která ubývá zraněním a může být doplněna léčením

zdravíčko	vlastnost postavy, nejlépe představitelná jako stupnice či objem látky, která ubývá zraněním a může být doplněna léčením
zkušenost	nehmotné vlastnictví postavy, měří se zkušenostními body, nabývá se postupně, obvykle bojem či jinou hráčskou činností (výroba zbraní, vaření lektvarů apod.); při dosažení určitého množství z. bodů hráč postupuje na vyšší úroveň
zkušenostní	týkající se zkušeností
zkušenostní bod	při získání určitého množství zkušenostních bodů se postava posouvá na vyšší úroveň (čímž může získat vyšší sílu, dovednosti, přístup k novým zbraním apod.); běžné v mnoha hrách
život	v podstatě synonymní se "zdravím" (viz zdraví)

9.6 Herní součást

akční obrazovka	nejistý význam, nejspíše jeden konkrétní záběr ve hře během "akce", tedy boje
arénový	úroveň ve hře je ve stylu arény (uzavřený prostor pro boj s nepřáteli)
complete	zvolal hráč při oznámení, že level byl dokončen (na obrazovce "completed")
damage meter	v překladu "měřič poškození", ukazatel zobrazující míru poškození udělenou postavou různým protivníkům
demo	zkušební verze hry (např. pouze jeden level)
DLC	downloadable content - zvlášť stažitelné dodatky ke hře
dungeon	podzemní prostor (kobka, jeskyně apod.), časté prostředí zejména pro RPG hry
end-game content	doslova "obsah konce hry", jedná ale se o dodatečný obsah hry, ke kterému hráč dostane přístup po dohrání hry
expanze	v překladu "rozšíření"; doplněk hry, který může přidávat nové levely, lokace, schopnosti postav atd.
fanouškovský servis	překlad výrazu "fan service"; materiál, který tvůrci do hry (ale i do seriálu, knihy apod.) vložili z důvodu potěšení fanoušků (nemívá tedy vliv na děj apod.)
friendly fire	pokud hráč zasáhne spolubojovníka, tento spolubojovník je zraněn
gameplay	způsob, jakým je hra hrána - co dovoluje či nedovoluje udělat, jaké nabízí herní prvky, jakým způsobem může hráč hrou projít atd.; podobný význam má české "hratelnost"
hardcore	vysoká obtížnost hraní
herně	co se hry týče

herní doba	průměrný čas, za který je možné danou hru uhrát
herní dynamika	význam nejistý, nejbližší nejspíš svižnost hraní hry
herní plocha	virtuální oblast, ve které se hra odehrává
horde mód	multiplayerový způsob hraní, kdy minimálně dva hráči bojují proti hordám nepřátel
hrací plocha	plocha, na které se hra odehrává; zde v konkrétním významu plocha deskové hry, která je hrána ve hře Headlander
hratelnost	zajímavost, zábavnost a plynulost hry, celkově jaký pocit uspokojení hra hráči nabízí
hratelnostní	týkající se hratelnosti
hratelnostní jádro	základ dobré hratelnosti, její nejdůležitější komponenty
hype	velké nadšení ze hry, která teprve vyjde, vysoká očekávání souvisí často i s velkými sliby tvůrců
challenge	česky "výzva", autor to zde používá pro označení obtížné části hry
cheatování	od "cheat" - podvádět (ve hrách i s významem podvod, např. "používat cheaty"); cheaty jsou běžně vytvořeny přímo tvůrci her, hráč si jimi může hru různým způsobem usnadnit
checkpoint	doslova "kontrolní stanoviště", ve hrách obvykle místa, kde si hráč může hru uložit (často se ovšem uloží i sama)
inventář	úložný prostor ovládané postavy, do něhož hráč umísťuje sebrané předměty, zbraně apod.
kampaň	soubor na sebe navazujících misí
kill'em all	tzn. "kill them all", česky "zabij je všechny", tzn. styl hraní (někdy hrou přímo vyžadován), při němž musí hráč všechny nepřátele zabít
kooperativní multiplayer	multiplayerová hra, kde hráči spolupracují
let's play	hráčem komentované hraní videohry zveřejněné na internetu buď jako videozáznam nebo jako přímý přenos
level	česky "úroveň", úsek ve hře (každý úsek bývá o něco těžší než ten předchozí)
loadnout	od angl. "load" (načítat); načíst předem uloženou pozici ve hře (např. v případě smrti postavy)
lokace	prostor ve hře, obvykle jeden z několika, které jsou oddělené stylem, geografickou lokací či prostě jen dveřmi apod.
lokalizace	převedení hry do jiného jazyka, někdy pouze překlady textů a přidáním titulků, jindy i celým dabingem
mapa	prostor ve hře, ve kterém se hráč pohybuje
matchmaking	automatické propojování přihlášených hráčů v online hře do skupin, ve kterých budou hrát

menu	"nabídka" ve hře s různými položkami (po spuštění hry se objeví hlavní nabídka s možnostmi typu "Nová hra", "Nastavení" či "Konec", jinde ve hře existují i dílčí nabídky)
mezihra	menší hra ve hře samotné, může být jiného žánru, může a nemusí být povinná
minizóna	význam nejistý, pravděpodobně oblast ve hře
mise	úkoly ve hře, které hráč plní, často dělené na hlavní (povinné, posunují děj kupředu) a vedlejší (nepovinné, nabízejí rozšíření děje a hlubší poznání světa dané hry)
mód	určité nastavení hry, může se jednat o obtížnost, o hru jednoho či více hráčů, o jiné cíle pro úspěšné dokončení hry a mnoho dalších
multi-mise	nejistý význam, pravděpodobně více misí za sebou, podobně jako kampaň
multiplayer	hra o více hráčích (ať na jednom počítači či několika propojených)
multiplayerový	týkající se / mající multiplayer
neviditelná stěna	zábrana, která hráči znemožňuje vstoupit do určitých míst (často proto, že je to konec herní mapy)
New Game+	možnost začít hru hrát znovu s jistými výhodami (např. ponechání všech zbraní z předchozího hraní) poté, co ji hráč jednou již dohrál
non-lethal	v překladu nesmrtící; u zbraní např. omračovací zbraně, u celkového průchodu hrou pak vyhýbána se zabíjení nepřátel
non-lethal style	způsob hraní hry, kdy hráč nepřátele (ani náhodné kolemjdoucí) nezabíjí, pouze je omráčí či se jim vyhne
objective	česky úkol či cíl; to, čeho má hráč dosáhnout, aby splnil misi
obrazovka	část herní plochy, která se vejde na obrazovku (v nkt. hrách se chodí tzv. po obrazovkách)
obtížnost	vlastnost hry, která určuje např. počet a sílu nepřátel či dostupnost zbraní, často lze nastavit v možnostech hry
old-school	česky "stará škola", často používané jako adjektivum pro "staré dobré" hry či různé herní náležitosti
pařit	hrát videohry (často s velkým zapálením či dlouho)
platforma	plošina ve hře, na kterou postava může vstoupit/skočit, aby postoupila dále
plošina	místo ve hře, na které postava může vstoupit/skočit, aby postoupila dále
pozice	stav hráče ve hře (místo, kde se nachází, jaké předměty a vlastnosti má), který je možno uložit; často tak nazývána konkrétní již uložená pozice
procházet	postupovat hrou (často upřesněno i jakým způsobem, např. non-lethal)
projít	uhrát hru do konce (často upřesněno i jakým způsobem, např. non-lethal)
průchod	jedno zahrání (tedy "projít") hry

puzzle	hádanka či hlavolam, který musí hráč vyřešit, aby postoupil hrou (mohou existovat ale i nepovinné)
quest	česky hledání, pátrání; výprava, na kterou se hráč vydává (sám či ve skupině), cílem je např. zabití příšery či nalezení předmětu za odměnu; běžné v RPG
questění	účastnění se questů
questit	účastnit se questů
questový	týkající se questu
quickload	načtení předem uložené pozice pomocí jediného tlačítka
raid	druh mise, kde se skupina hráčů snaží porazit skupinu nepřátel či jiných hráčů
raidovní	týkající se raidu
reálný čas	u her, které se nehrají na tahy, tzn. nečeká se, než protivník učiní svůj tah, ale všichni hráči/postavy konají, kdy chtějí
respawn	česky znovuzplození, znovuzrození; možnost postavy (někdy i nepřitele) se po smrti znovu ve hře objevit, většinou na pevně daném místě (může takto být nazýváno i přímo toto místo)
respawnout	znovu se ve hře po smrti objevit (viz respawn)
respawnovat	znovu se ve hře po smrti objevit (viz respawn)
roleplay	tzv. "hra na hrdiny", tedy hra za většinou hrdinně laděnou postavu, důležitý je její vliv na herní svět a postup příběhem, ale i rozvíjení osobních vlastností a vlastnictví; charakteristické pro RPG
singleplayerový	týkající se singleplayeru, tedy hry jednoho hráče (protiklad k multiplayeru)
skirmish	v překladu šarvátko, potyčka; způsob hraní hry (souboj bez rozsáhlejšího příběhu), zvláště ve strategických hrách
slot	význam nejistý, jakési místo ve hře, kam je možné něco vložit
spawn	česky zplození, zrození; shodný význam viz respawn
streamovat	hrát hru a v přímém přenosu toto hraní vysílat online
tah	jedna činnost či pohyb hráče, ve kterých se střídá s hráči dalšími v tahových hrách
tahově	týkající se tahů/tahových her
tahový	týkající se tahů/tahových her
úroveň	úsek ve hře (každý úsek bývá o něco těžší než ten předchozí)
volný svět	svět ve hře (tedy veškerý prostor), který je možno volně prozkoumávat, neexistuje daná trasa, kterou se hráč musí řídit
vylepšování	přiřazování předmětům, zbraním apod. vylepšení

wanted	stav hratelné postavy ve hře Mafia 2, když je hledaná policií
waypoint	průběžné body cesty, které hráč může postavám určit po určení bodu cílového, aby tak zajistil jím preferovanou trasu; převážně ve strategických hrách
waypointing	tvoření waypointů; viz waypoint
world quest	v překladu "světové hledání"; druh questu ve World of Warcraft, který je hráči nabídnut až při dosažení nejvyšší možné úrovně postavy
zapařit	zahrát si videohru (často myšleno s velkým zapálením či dlouho)
červokalypsa	inividualismus autora textu - armagedon způsobený červy

9.7 Videoherní žánr

2D plošinovka	dvojměrná hra, jejímž hlavním prvkem bývá běhání/skákání po plošinách s cílem někam se dostat
4X strategie	strategická hra (žánr) s požadavky na hráče: eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate
4X tahovka	tahová strategická hra (žánr) s požadavky na hráče: eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate
akce	akční hra (žánr)
akčně	týkající se žánru akčních her
akční	týkající se žánru akčních her
akční arkáda	akční arkádová hra (žánr)
akční hra	videoherní žánr
akční plošinovka	videoherní žánr
akční RPG	akční RPG hra (žánr)
arkáda	arkádová hra
arkádově	ve stylu arkádové hry
arkádovost	vlastnost arkádové hry
arkádový	s vlastností arkádové hry
ARPG	action role-playing game (akční hra na hrdiny)
fantasy RPG	RPG hra s fantasy prvky
FPS	first person shooter (střílečka z pohledu první osoby)
FPS-ko	first person shooter (střílečka z pohledu první osoby)
high fantasy	česky též "hrdinská fantasy", typ faktasy s důrazem Na dobrodružství, boj dobra se zlem apod.
hopsačka	hra, jejímž hlavním prvkem bývá běhání/skákání po plošinách S cílem někam se dostat; víceméně synonymum pro "plošinovka"

indián	od "indie" (nezávislý, alternativní), nezávislá počítačová hra vyráběna malým týmem či jednotlivci
indie	česky "nezávislý, alternativní"
indie plošinovka	nezávislá počítačová hra žánru plošinovek
izometrické RPG	RPG hra, v níž je pohled na hrací plochu šikmo zeshora a zabírá větší oblast (ne pouze postavu a nejbližší okolí jako u pohledu třetí osoby)
kyberpunkové RPG	RPG hra odehrávající se ve světě kyberpunku (charakteristický všudypřítomnou mechanizací a informačními technologiemi, častá je existence vyspělé umělé inteligence a virtuálních světů, obvykle dystopicky laděno)
logická plošinovka	plošinovka s důrazem na logické myšlení pro překonání překážek
metroidvania	podžánr akčních adventur; hry typu Metroid a Castlevania vyznačující se rozlehlými mapami, které musí hráč prozkoumat a získat přístup do nových oblastí
MMO	celou zkratkou MMORPG (massively multiplayer online role playing game) - RPG hra hraná online velkým množstvím hráčů
online střílečka	střílečka (druh akční hry) hraná více hráči s počítači propojenými přes internet
plošinovka	hra, jejímž hlavním prvkem bývá běhání/skákání po plošinách S cílem někam se dostat; víceméně synonymum pro "hopsačka"
pohled první osoby	ne přímo žánr, ale často tím žánr upřesňován (angl. zkratka FPS)
první osoba	hra z první osoby nabízí hráči pohled očima postavy (tzn. nevidí postavu samotnou, pouze ruce, příp. nohy)
příběhové RPG	hra žánru RPG s důrazem na příběh
puzzle plošinovka	plošinovka se zaměřením na puzzle
realtime strategie	strategická hra hraná v reálném čase (tzn. ne na tahy)
retro kyberpunková RPG plošinovka	hra žánru RPG a plošinovka s prvky retra odehrávající se ve světě kyberpunku (viz kyberpunkové RPG)
roguelike	subžánr RPG, nazvaný podle hry Rogue
RPG	Role-Playing Game, videoherní žánr; tzv. "hra na hrdiny", tedy hra za většinou hrdinně laděnou postavu, důležitý je její vliv na herní svět a postup příběhem, ale i rozvíjení osobních vlastností a vlastnictví
RTS	real-time strategy (strategická hra hrána ve skutečném čase, ne na tahy)
řežba	ne přímo žánr, pouze hra, ve které se hodně zabývá
strategie	strategická hra
střílečka	ne přímo žánr, pouze hra, ve které se hodně střílí
survival horor	hororová hra, ve které je důraz na snahu udržet se při životě (survival -

	angl. přežití)
survival hororový	mající vlastnosti survival hororu (viz survival horor)
survival hra	hra (často akční a/nebo hororová), ve které je důraz na snahu udržet se při životě (survival - angl. přežití)
tahová strategie	strategická hra, ve které se hraje na tahy
tahovka	tahová hra, tzn. hra hraná na tahy (viz tah)

9.8 Popis hry

AAA hra	typ videohry s velmi vysokým rozpočtem a velkou reklamní kampaní
herní jednohubka	hra, která je velice unikátní a zábavná a ne příliš dlouhá
hot seat	hra, u které se více hráčů střídá u jednoho počítače (na své tahy)
kooperační masakr	multiplayerová hra, kde masakrují nepřátele

9.9 Informatika

alt	klávesa
bug	programátorská chyba při tvorbě programu (včetně videoher)
control	klávesa Ctrl
data	počítačová data
desktop	pracovní plocha na počítači
éčko	klávesa E
F dvojka	klávesa F2
font	styl písma
FPS	frames per second (snímků za sekundu)
FPSko	frames per second (snímků za sekundu)
generovaný	česky "vytvářený, vyráběný"; ve hrách se tak často nazývají lokace/úkoly apod. které jsou podle určitých pravidel generované náhodně
glitch	porucha či závada v programu (včetně videoher)
glitchovat	chovat se nesprávně kvůli glitchi (např. blikající textura, předmět "ležící" na vzduchu apod.)
grafika	grafické zpracování hry
hackerský	týkající se hackování
hacknout	neoprávněně proniknout do počítačového systému
hackovat	neoprávněně proniknout do počítačového systému

harddisk	pevný disk; v Mirror's Edge Catalyst jsou zasazené do stěny a lze po nich šplhat
interface	česky "rozhraní", rozložení ovládacích prvků
klik	stlačení tlačítka počítačové myši
klikat	opakovaně stlačovat tlačítko počítačové myši
kvéčko	klávesa Q
kyberprostor	virtuální počítačový svět
loading	česky "načítání"; načítání předem uložené pozice ve hře (např. v případě smrti postavy)
low resolution	nízké rozlišení (tj. rozlišení obrazu)
mezerník	klávesa mezerník
mínus	klávesa -
načíst	angl. load; 1. vyvolat dříve uloženou pozici ve hře, kterou si hráč uložil (save), kdyby jeho postava zemřela či pokud chce hru vypnout bez ztráty dosavadní dosaženého postupu; 2. vyvolat nový Prostor ve hře (při postupu do nové části hry; hra se často načítá postupně pro úsporu výkonu počítače či konzole)
načítat	angl. load; 1. vyvolat dříve uloženou pozici ve hře, kterou si hráč uložil (save), kdyby jeho postava zemřela či pokud chce hru vypnout bez ztráty dosavadní dosaženého postupu; 2. vyvolat nový prostor ve hře (při postupu do nové části hry; hra se často načítá postupně pro úsporu výkonu počítače či konzole)
nahrát	angl. upload; přesunout/odeslat data (na úložná zařízení, na internet apod.)
nainstalovat	umístění programu do operačního systému počítače (mnoho programů vyžaduje instalaci, aby byly použitelné)
naskriptovaný	předem daný za pomoci počítačového kódu (skriptu) (takto předurčeny různé situace ve hře, chování nepřátel apod.)
odklikávat	kliknutím počítačové myši odstranit informaci a přejít na další položku s informací (často formou oken); ve hrách lze často odklikávat dialogy postav
odkliknutí	odstranění informace kliknutím počítačové myši a přechod na další položku s informací (často formou oken); ve hrách lze často
online režim	režim hraní přes internet
patch	česky záplata; softwarový dodatek ke hře, který opravuje její chyby (bugy, glitche)
peč	z angl. "patch", záplata; softwarový dodatek ke hře, který opravuje její chyby (bugy, glitche)
pixelatý	obraz s tak nízkým rozlišením, že jsou pouhým okem vidět jednotlivé pixely

plus	klávesa +
procedurálně generovaný	s obsahem generovaným na základě algoritmu (zdánlivě náhodně)
q	klávesa Q
save	v překladu "uložit"; uložení hry či již uložená pozice, tzn. zapsání dat o postupu ve hře do paměti počítače či konzole (při příštím spuštění hry či smrti postavy je pak možno začít na této uložené pozici, ne na začátku hry)
screenshot	obrázek vyfocené obrazovky
skin	povrch jakéhokoli herního objektu, včetně postav (tedy zabrvení, vzorkování atp.)
směrová šipka	čtyři klávesy kurzorových šipek na klávesnici
snímkování	snímková frekvence, tedy kolik snímků se na obrazovce vystřídá za sekundu
software mod	mód spuštění hry co se grafického vykreslení týče, a to s větším zatížením softwaru (než při hardware modu)
space	klávesa mezerník
textura	tapeta či prostě zbarvení předmětu ve hře
ukazatel	kurzor ovládaný počítačovou myší
ukazatel myši	kurzor ovládaný počítačovou myší
ukládání	zapsání dat o postupu ve hře do paměti počítače či konzole (při příštím spuštění hry či smrti postavy je pak možno začít na této uložené pozici, ne na začátku hry)
uložený	pozice ve hře může být uložena, viz uložit
uložit	zapsat data o postupu ve hře do paměti počítače či konzole (při příštím spuštění hry či smrti postavy je pak možno začít na této uložené pozici, ne na začátku hry)
update	aktualizace
základní deska	hardware v počítači, v této hře (Mirror's Edge Catalyst) ale používány jako výstupky pro zachycení při slézání stěny
zoom	přiblížení/oddálení obrazu

9.10 Postava

Admirer of Daud	označení postavy
alchymista	středověký chemik
Baal	titul náboženských vůdců vyznávajících boha Spáče ve hře Gothic 1
bijec	postava zaměřená na fyzický boj

Bloodfly	v překladu krvavá moucha; nepřátelský hmyz ve hře Dishonored 2
boss	důležitý nepřítel ve hře, neobyčejně silný, často se nacházející na konci určité herní sekce (např. levelu)
bot	robotické přístroje v herní sérii Deus Ex využívané k různým pracem (od úklidu po ozbrojené hlídkování)
Bunny Lord	nepřítel ve hře Shadow Warrior 2, obrovský zmutovaný vražedný králík
butcher	doslova "řezník" - hráč tak označil velmi nebezpečnou a agresivní postavu
Clockwork Soldier	druh robotického nepřítele ve hře Dishonored 2
Crawler	typ démonského nepřítele v sérii Shadow Warrior
červ	hratelná i nepřátelská postava v sérii Worms
červí bojovník	hratelná i nepřátelská postava v sérii Worms
červík	hratelná i nepřátelská postava v sérii Worms
Demon Hunter	jedna z tříd (zaměření na určitý způsob boje či vůbec hraní; něco jako povolání) ve World of Warcraft
discipline priest	jedna z tříd (zaměření na určitý způsob boje či vůbec hraní; něco jako povolání) ve World of Warcraft (priest - třída, discipline - specializace)
Drug Dealer	označení postavy
duke	v překladu "vévoda", titul jedné postavy
dvojnožka	hráč tak nazývá nepřátelského robota na dvou nohách
elf	fantasy rasa
elita	"elitní" nepřítel (tedy silnější než stejný, ale "neelitní" nepřítel)
elitní	"elitní" nepřítel (tedy silnější než stejný, ale "neelitní" nepřítel)
Elitní Crawler	typ démonského nepřítele v sérii Shadow Warrior
enemák	od angl. enemy - nepřítel
enemy	v překladu nepřítel
Eredar	druh bytostí v sérii Warcraft
griffon	z anglického "gryphon", česky běžněji "gryf"; mytologické stvoření, ve World of Warcraft na něm lze jezdit/létat
hacker	osoba, která nelegálně proniká do počítačových programů
harvester	angl. sklízeč; neznámá postava, která vraždí augmentované lidi a bere jim augmentace; Deus Ex: Mankind Divided
Hellhound	druh nepřátel v Shadow Warrior 2
Chanter	jedna z hratelných tříd ("povolání") ve hře Pillars of Eternity
charakter	postava v příběhu (podle anglického character - postava)
kočkorožec úžasný	stvoření takto pojmenované hráčem ve hře No Man's Sky, kde je možno pojmenovávat faunu a flóru

Kozák	postavy, za které se hraje v herní sérii Cossacks (podle skutečného etnika Kozáků)
legendárka	typ silnějších nepřátel
legendární	typ silnějších nepřátel, ale i silnějších zbraní
lovec	v originále "Hunter", jedna z tříd (zaměření na určitý způsob boje či vůbec hraní; něco jako povolání) ve World of Warcraft
mág	osoba schopná používat kouzla
miniboss	boss menší oblasti
nepřátelský	týkající se nepřátel
nepřítel	protivník ve hře, často ztrácí negativní konotace, může se týkat i neživých věcí, je to pouze postava/předmět zamezující hráči ve hře snahou ho zabít či mu jinak překážet
NPC	non-playable character - postava ve hře neovládaná hráčem
oponent	nepřítel ve hře
pirát	druh bojovníka ve hře World of Warcraft: Legion
ploutvorožec dvojpoohlavní	název živočicha ve hře No Man's Sky, který mu byl dán hráčem
priest	česky "kněz", jedna z tříd (zaměření na určitý způsob boje či vůbec hraní; něco jako povolání) ve World of Warcraft
Protector	celým názvem Protector of the Chef, nepřítel ve hře Shadow Warrior 2
Protector of the Chef	nepřítel ve hře Shadow Warrior 2
protivník	nepřítel ve hře
protivníkův	patřící protivníkovi
reptile	česky ještěr, druh nepřítele ve hře Gothic
retri paladin	celým názvem retribution paladin; paladin (druh bojovníka ve hře World of Warcraft: Legion) se specializací "retribution" ("odplata")
rogue	v překladu "lotr, tulák"; druh bojovníka ve herní sérii World of Warcraft
security	ochranka
Sentinel	druh robotického nepřítele v No Man's Sky
skokaktus ztepilý	název rostliny ve hře No Man's Sky, který jí byl dán hráčem
slepíc obecný	název živočicha ve hře No Man's Sky, který mu byl dán hráčem
soupeř	nepřítel ve hře
Starý Bůh	Starí Bohové - skupina bytostí v herní sérii Warcraft
Superior Hellhound	druh nepřátel v Shadow Warrior 2
tank	druh postavy, která na sebe strhává nepřátelskou palbu, typicky velice obrněná a s velkou výdrží; používaná ve skupinách, kde mají různé

	postavy různá zaměření
Titán	rasa v herní sérii Warcraft
trpaslík	rasa typická pro fantasy příběhy
Weeper	druh nepřátel v herní sérii Dishonored
wolfhound	druh nepřátel v herní sérii Dishonored, jakási psovitá šelma
worm	v překladu červ, postava (skutečně červ), za kterou i proti kterým se hraje v herní sérii Worms
záporák	nepřítel ve hře
zombie	oživlá mrtvola

9.11 Člověk (reálný)

noob	špatný hráč, často proto, že je začátečník
PC hráč	hráč hrající na stolním počítači

9.12 Herní konzole/platforma

gamepad	v rukou držený ovladač ke hraní videoher (především konzolových, ale lze připojit i k počítači)
---------	---

9.13 Místo

Drop Pod	druh zastávky či záchytného bodu ve hře No Man's Sky
garrison	česky "posádka" (zde by bylo snad přesnější "základna"); místo ve World of Warcraft: Warlords of Draenor
makeshift police stanice	provizorní policejní stanice; Deus Ex: Mankind Divided
makeshift station	provizorní stanice; Deus Ex: Mankind Divided
market	tržiště
safe house	Doslova „bezpečný dům“ ; úkryt, který je znám jen určité skupině lidí a kam se může osoba skrýt před nepřáteli
service elevator	v překladu služební výtah; Mirror's Edge Catalyst
Shelter	druh zastávky či záchytného bodu ve hře No Man's Sky
healing shrine	doslova "léčící svatyně", místo, kde si hráč může doléčit postavu v Shadow Warrior 2

9.14 Událost

martial law	stanné právo (v příběhu hry je zavedeno); Deus Ex: Mankind Divided
-------------	--

9.15 Organizovaná skupina

Draenei	frakce ve hře World of Warcraft
jakuza	aponská mafie, její příslušníci se vyskytují jako nepřátelé ve hře Shadow Warrior 2

9.16 Propria

9.16.1 Jednotlivec (fikntivní)

Alexstrasza	jméno postavy
Angela	jméno postavy
Billie	jméno postavy
Daria	jméno postavy
Delara	jméno postavy
Delilah	jméno postavy
Emily	jméno postavy
Faith	jméno postavy
Jessamine	jméno postavy
Kyros	jméno postavy
Lucia	jméno postavy
Madeline	jméno postavy
Merryn	jméno postavy
Ninetails	jméno postavy
Penelope	jméno postavy
Plastic	jméno postavy
Syra	jméno postavy
Triss	jméno postavy
Tyrande	jméno postavy
Verse	jméno postavy
Ysera	jméno postavy
Adam	jméno postavy
Aiden	jméno postavy
Aiden Pierce	jméno postavy
Archimonde	jméno postavy
Balam	jméno postavy
Barik	jméno postavy
Bartholo	jméno postavy
Birdman	jméno postavy
Bones	jméno postavy

Cenarius	jméno postavy
Cor Kalom	jméno postavy
Corristo	jméno postavy
Corvo	jméno postavy
Daud	jméno postavy
David Sarif	jméno postavy
Dexter	jméno postavy
Diego	jméno postavy
Drago	jméno postavy
Drax	jméno postavy
Duke Abel	jméno postavy
Durotan	jméno postavy
Fisk	jméno postavy
Fox McCloud	jméno postavy
Gomez	jméno postavy
Gor Hanis	jméno postavy
Grim	jméno postavy
Gul'dan	jméno postavy
Herek	jméno postavy
Chef	postava, která vyráběla drogy (Chef - angl. šéfkuchař)
Chikane	jméno postavy
Illidan Stormrage	jméno postavy
Jackal	jméno postavy
Jim	jméno postavy
Jimbo	jméno postavy
Jinodsh	jméno postavy
Joe	jméno postavy
K	přezdívka postavy
Kharim	jméno postavy
Kil'Jaeden	jméno postavy
Lantry	jméno postavy
Lares	jméno postavy
Lee	jméno postavy
Lefty	jméno postavy
Lo Wang	jméno postavy

Luca	jméno postavy
Malfurion Stormrage	jméno postavy
Malygos	jméno postavy
Marcus Hollow	jméno postavy
Marchenko	jméno postavy
Miller	jméno postavy
Milten	jméno postavy
Nozdormu	jméno postavy
Paolo	jméno postavy
Parvez	jméno postavy
Predátor	jméno postavy
Radich	jméno postavy
Raven	jméno postavy
Retr0	přezdívk postavy (pravým jménem Marcus Hollow)
Sargerass	jméno postavy
Sarif	jméno postavy
Scar	jméno postavy
Scatty	jméno postavy
Scorpio	jméno postavy
Sly	jméno postavy
Stone	jméno postavy
Šakal	jméno postavy
Šéfík	přezdívk postavy (sám si říká Chef, hráč mu říká Šéfík)
Thorus	jméno postavy
Thrall	jméno postavy
Torrez	jméno postavy
Velen	jméno postavy
Vetřelec	název postavy
Vito	jméno postavy
Wang	jméno postavy
Whistler	jméno postavy
Y'berion	jméno postavy
Zrádce	přezdívk postavy s pravým jménem Illidan Stormrage
Dalaran	jméno postavy
Delilahin	jméno postavy

Malfurionův	jméno postavy
Odysseův	jméno postavy
Sargerasův	jméno postavy

9.16.2 Organizovaná skupina

Řek	obyvatel Řeka
Stín	příslušník skupiny Stínů ve hře Gothic
Fatebinder	skupina dohlízející na dodržování zákonů ve hře Tyranny
Dedsec	tajná hackerská skupina v sérii Watch Dogs
Disfavoured	jedna z frakcí ve hře Tyranny, ke kterým se hráč může připojit
Dvali	jméno rodiny
Task Force	bojová jednotka ve hře Deus Ex: Mankind Divided
Task Force 29	bojová jednotka ve hře Deus Ex: Mankind Divided
Horda	frakce ve hře World of Warcraft
Picus TV	televizní stanice ve hře Deus Ex: Mankind Divided
Umbrella	fiktivní společnost
Scarlet Chorus	jedna z frakcí ve hře Tyranny, ke kterým se hráč může připojit
Samizdat	název fiktivních novin
Bratrstvo	celým názvem Bratrstvo Spáče, náboženská komunita ve hře Gothic 1 vyznávající boha Spáče

9.16.3 Místo

Broken Isles	fiktivní ostrovy (herní série Warcraft)
Golem City	fiktivní město; Deus Ex: Mankind Divided
Hunters	celým názvem Hunters Point, sousedství ve městě Empire Bay ve hře Mafia 2
Racoon City (sic)	správně Raccoon City; fiktivní město v herní sérii Resident Evil
Anglie	evropská země
Asie	světadíl
Atlantida	bájný kontinent
Delfy	antické město
Hala hrdinů	prostor ve World of Warcraft: Legion, kde se mohou scházet hráči s postavami téhož povolání

Monument stanice	stanice metra "Monument Station"; Deus Ex: Mankind Divided
Nicota	co předcházelo stvoření světa v herní sérii Warcraft
Paříž	hlavní město Francie
Praha	hlavní město České republiky
Sparta	antické město
Azeroth	fiktivní svět (herní série Warcraft)
Black Market Shop	fiktivní obchod; Dishonored 2
Draenor	fiktivní svět (herní série Warcraft)
Grand Palace	fiktivní palác; Dishonored 2
Novigrad	fiktivní město ve hře Zaklínač 3
Nový tábor	tábor ve hře Gothic
Olympus	bájný domov řeckých bohů
Plevel	jméno měsíce ve hře No Man's Sky, které mu bylo dáno hráčem
Rozlámané ostrovy	fiktivní ostrovy (herní série Warcraft)
Starý tábor	tábor ve hře Gothic
Suramar	oblast v herní sérii Warcraft
tábor Bratrstva	tábor ve hře Gothic
Terratus	fiktivní svět (i název té planety)
Winslowový sejf	firma Winslow Safe Company ve hře Dishonored 2
Chicago	město v USA
Řecko	evropská země
San Francisco	město v USA
SCORE	jméno fiktivní planety pojmenované podle stejnojmenného časopisu
Švýcarsko	evropská země

9.16.4 Předmět nebojový

Mladý novic	druh kuřiva; Gothic 1
Neuropozyne	lék v Deus Ex: Mankind Divided
Serkonos kanál	mapa těchto kanálů
Severní soumrak	druh kuřiva; Gothic 1
Shade	droga ve hře Shadow Warrior 2

9.16.5 Výzbroj

TESLA	augmentace (mechanické vylepšení těla) postavy umožňující zasáhnout protivníka elektřinou
-------	---

9.16.6 Událost

Aug Incident	událost v ději herní série Deus Ex, kdy nad sebou augmentovaní lidé ztratili kontrolu a agresivně útočili na své okolí, následkem bylo 50 milionů mrtvých
--------------	---

9.16.7 Úkol

Cookery	v překladu Vaření; název vedlejší mise v Shadow Warrior 2
Last Harvest	vedlejší mise ve hře Deus Ex: Mankind Divided
Dvanáctá kapitola	část hry ve hře Mafia 2 (co obvykle ve hrách bývá level)
Clockwork Tower level	level ve hře Dishonored 2
E is for Everybody	název vedlejší mise v Deus Ex: Mankind Divided
K is for Každý	název vedlejší mise v Deus Ex: Mankind Divided

9.16.8 Herní konzole/platforma

Atari 2600	herní konzole (1977)
PlayStation 4	herní konzole Sony PlayStation 4
PS4	zkratka názvu konzole Sony PlayStation 4
Xbox One	herní konzole společnosti Microsoft
Nintendo	hovorový název pro herní konzole od společnosti Nintendo Entertainment

9.16.9 Herní obchod

GameStop	herní obchod
Steam	on-line platforma k digitálnímu prodeji her

9.16.10 Název hry

Age of Empires	název hry
AoE	zkratka názvu hry Age of Empires
Assassin's Creed	název hry
Asteroids	název hry
Baldur's Gate	název hry
Beyond Earth	název hry
Borderlands 2	název hry
CaC	zkratka názvu hry Command & Conquer
Call of Duty	název hry
Civilization	název hry
Darkstone	název hry
Deus Ex: Mankind Divided	název hry
Dragon Age	název hry
Duke Nukem 3D	název hry
Dying Light	název hry
F2	hra Fallout 2
fallout 2	název hry
Gears of War 4	název hry
Golden Axe	název hry
Gothic 1	název hry
Grand Theft Auto V	název hry
Half-Life	název hry
Hedgewars alpha	alfa verze hry Hedgewars
Human Revolution	celým názvem Deus Ex: Human Revolution
Icwind Dale	název hry
Knife of Dunwall	celým názvem Dishonored: The Knife of Dunwall, jedná se o DLC datadisk k Dishonored
Mankind Divided	název hry
Mirror's Edge Catalyst	název hry
Okami	název hry
Okhlos	název hry
Operation Racoon City (sic)	celým názvem Resident Evil: Operation Raccoon City

Phantaruk	název hry
Pillars	název hry
Pillars of Eternity	název hry
Quake	název hry
Ratchet & Clank	název hry
Rayman origins	název hry
Resident Evil 4	název hry
Star Fox	název hry
Stellaris	název hry
SW	zkratka názvu Shadow Warrior
Syndrome	název hry
Teenage Mutant Ninja Turtles	název hry
Total War	název hry
Ultimate Mayhem	celým názvem Worms Ultimate Mayhem
Umbrella Corps	název hry
Unreal	název hry
Vetřelec versus Predátor	název hry
Warlords of Draenor	název hry
Watch Dogs	název hry
Watch Dogs 1	název hry
Watch Dogs 2	název hry
WoD	celým názvem World of Warcraft: Warlords of Draenor
World's Party	název hry
Worms 2	název hry
Amnesia	název hry
Castlevania	název hry
Civilizace	název hry
Daikatana	název hry
Dishonored 2	název hry
Mafie	název hry
Mafie 1	název hry
Mafie 2	název hry
Mafie 3	název hry
Planetscape: Torment	název hry

Seasons After Fall	název hry
Shadow Warrior 2	název hry
Tyranny	název hry
Wasteland 2	název hry
Master of Orion	název hry
WoW	zkratka názvu World of Warcraft
Baldur	název hry
Cossacks	název hry
Cossacks 3	název hry
Cossacks: European Wars	název hry
Rayman	název hry
Rayman 2	název hry
Worms	název hry
Worms Armageddon	název hry
Zaklínač 3	název hry
American Conquest	název hry
Armageddon	název hry
Battlefield	název hry
Dead Space	název hry
Dex	název hry
Doom	název hry
Double Dragon	název hry
Duckhunt	název hry
Fallout	název hry
Gothic 2	název hry
Headlander	název hry
Homefront	název hry
Legion	název hry
Metroid	název hry
Mirror's Edge	název hry
Neuromancer	název hry
Resident Evil	název hry
Resident Evil 7	název hry
Shadow Warrior	název hry

StarCraft	název hry
W.M.D	celým názvem Worms W.M.D
Warcraft	název hry
Warcraft II	název hry
Warcraft III	název hry
World of Warcraft	název hry
World of Warcraft: Legion	název hry
Edge of Nowhere	název hry
No Man's Sky	název hry
Song of the Deep	název hry
CoDěčko	zkratka názvu hry Call of Duty
Deus Ex	název hry
Diablo 2	název hry
Diablo III	název hry
Dishonored	název hry
Worms W.M.D.	název hry

9.16.11 Vývojářská společnost

Insomniak	člen společnosti Insomniac Games
Coffee Powered Machine	vývojářská společnost
Double Fine	celým názvem Double Fine Productions
EA	zkratka názvu Electronic Arts
Flying Wild Hog	vývojářská společnost
GSC Gameworld	vývojářská společnost
Hello Games	vývojářská společnost
Insomniac Games	vývojářská společnost
Blizzard	celým názvem Blizzard Entertainment
Obsidian	celým názvem Obsidian Entertainment
Paradox	celým názvem Paradox Interactive
Team 17	vývojářská společnost
Ubishit	vulgární přezdívka pro společnost Ubisoft
Ubisoft	celým názvem Ubisoft Entertainment

Wargaming	vývojářská společnost
-----------	-----------------------

9.16.12 Člověk (reálný)

Aphex Twin	hudebník
Avellone	Chris Avellone, videoherní designér
Bakker	Richard Scott Bakker, kanadský autor fantasy
Beethoven	Ludwig van Beethoven, hudební skladatel
Cook	Glen Charles Cook, americký spisovatel
Erikson	Steven Erikson, kanadský autory fantasy
Growey	přezdívka; hráč, který tvoří na YouTube let's playe
Kislyj	Viktor Kyslij, spoluzakladatel a ředitel firmy Wargaming
MATRIXXL	přezdívka; hráč, který tvoří na YouTube let's playe
Peter Molyneux	britský programátor a designér počítačových her
Petiška	Eduard Petiška, český spisovatel
Psytokat	přezdívka jistého hráče, který natáčí Let's Playe
Rustie	skotský hudebník
Sean Murray	herní programátor
TheGalacticCactus	přezdívka jistého hráče
Viktor Kislyj	spoluzakladatel a ředitel firmy Wargaming